

PACITANIAN
(Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)

DISERTASI KARYA SENI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Gelar Doktor
Pada Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta



Deasylina da Ary
NIM 14312103

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
2017

HALAMAN PERSETUJUAN
Kertas Disertasi dengan Judul

PACITANIAN
(Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)

Oleh
Deasylina da Ary

Telah Disetujui dan disahkan oleh Tim Promotor

Promotor


Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar

Co-Promotor


Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum.

Co-Promotor


Prof. Sardono W. Kusumo

**DISERTASI KARYA
PENCIPTAAN KARYA SENI
"PACITANIAN"
(Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)**

Dipertahankan dan Disusun Oleh
Deasylina da Ary
NIM 14312103

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 21 Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

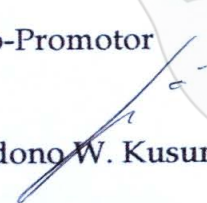
Ketua Dewan Penguji/Co-Promotor


Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum.

Promotor


Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar.

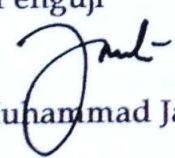
Co-Promotor


Prof. Sardono W. Kusumo

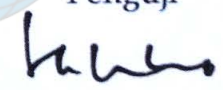
Penguji


Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar., M.Si

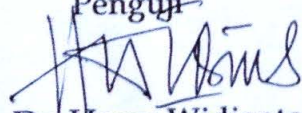
Penguji


Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum

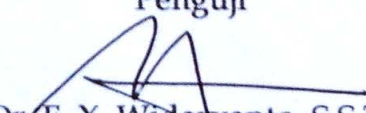
Penguji


Hilmar Farid, Ph.D

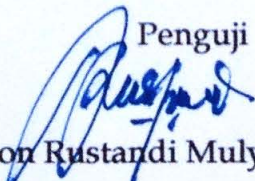
Penguji


Dr. Harry Widiyanto

Penguji


Dr. F. X. Widaryanto, S.S.T., M.Ā

Penguji


Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn.

HALAMAN PENGESAHAN

Porto Folio Penciptaan Seni ini telah diterima
Sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Doktor (S3)
Pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Minat Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni



Surakarta,
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Surakarta (ISI) Surakarta



Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn.
NIP 197106301998021001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa laporan Disertasi Penciptaan Seni dengan judul PACITANIAN (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak pernah melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.



Surakarta, Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan



Deasylina da Ary
NIM.14312103

ABSTRAK

Pada hakikatnya tujuan pendidikan seni adalah untuk memberikan keseimbangan emosional, rasional atau intelektual dan sekaligus sensibilitas motorik. Akan tetapi dalam pelaksanaannya di lapangan saat ini, pada umumnya lebih menekankan kepada metode reproduksi atau imitasi, dan mengesampingkan ruang kreativitas dan potensi lingkungan. Kabupaten Pacitan mempunyai potensi alam yang kaya, bukan hanya keindahan alamnya saja, akan tetapi juga jejak sejarah evolusi manusia yang terkandung di dalamnya. Potensi ini sangat menginspirasi dan memberikan ide untuk kemudian diwujudkan ke dalam sebuah model pendidikan yang menyadarkan anak-anak tentang hal ini. Pendidikan yang menempatkan fenomena lingkungan alam sebagai orientasi utama. Seni dijadikan sebagai wahana. Materinya adalah latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan. Hasil yang ingin dicapai adalah keseimbangan input emosional anak dari cerita takhayul dan mitos, dengan input intelektualitas dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba, serta input motoric sense atau kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan. Model pendidikan seni ini juga dapat dipergelarkan di ruang publik sebagai pertunjukan site specific. Pertunjukan "Pacitanian" adalah sebuah persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah). Sebuah gagasan baru yang mengawinkan antara keindahan seni, proses regenerasi dan transformasi pengetahuan melalui pendidikan, dan ilmu pengetahuan tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah di lingkungan Pacitan yang juga disebut sebagai kerajaan prasejarah.

Kata kunci: Pendidikan, Seni, Lingkungan

ABSTRACT

District of Pacitan has rich natural resources, not only in terms of its beauty, but also the historical traces of human evolution contained therein. These potentials are inspiring and providing ideas to be embodied into an educational model that could make children aware about such natural resources. This is an education which places natural environment phenomenon as the main orientation. Art serves as model. The material taught here is a physical exercise in Pacitan natural environment. The desired results here are to balance a child's emotional inputs from superstition and myth stories, by intellectual input of data and facts about the ancient human history, as well as motoric sense input or physical sensitivity related to Pacitan natural environment. This art education model can be performed in public space as site specific performance. "Pacitanian" performance is a collaboration between Arts, Education, and Science (Prehistoric Life). This is a new idea which makes a well combination between the beauty of art, knowledge regeneration and transformation process through education, and knowledge about the scientific facts of prehistoric life in Pacitan environment also known as prehistoric kingdom.

Keywords: Education, Art, Environment



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Disertasi Penciptaan Seni dengan judul “Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini tidak akan pernah terwujud apabila pengkarya tidak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Pengkarya memberikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sri Rochana W, S. Kar., M. Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah bersedia memberikan rekomendasi kepada pengkarya untuk melanjutkan studi S3 (Penciptaan) di Program Doktor Pascasarjana ISI Surakarta dan telah memberikan bimbingan sebagai co-promotor pengkarya.
2. Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar., dan Prof. Sardono W. Kusumo yang telah memberikan bimbingan sebagai promotor dan co-promotor pengkarya.
3. Para dosen penciptaan dan pengkajian Program Doktor (S3) Pascasarjana ISI Surakarta, khususnya kepada, Dr. Aton Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn., Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si., Prof. Mudji Sutrisno, dan Mas Garin Nugroho, yang telah membimbing pengkarya dalam proses perkuliahan.

4. Dr. Harry Widiyanto sebagai narasumber yang telah banyak memberikan bimbingan pengetahuan tentang bidang Paleoantropologi.
5. Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar., M.Si., Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum., Hilmar Farid, Ph.D., dan Dr. F. X. Widaryanto, S.S.T., M.A yang telah dengan sabar menguji dan mengikuti pertunjukkan karya hingga ke pelosok Pacitan, dari pagi hingga malam.
6. Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Pacitan dan Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan yang telah menerbitkan surat ijin dan rekomendasi sehingga penelitian dapat berjalan lancar.
7. LKP Seni Pradapa Loka Bhakti, SDN Pelem I, SDN Pelem II yang telah mengirimkan siswanya untuk ikut dalam penelitian pengkarya.
8. Orang tua/wali siswa yang telah memberikan ijin, dan dengan sabar ikut mengantarkan selama proses penelitian.
9. Bimo Suryojati yang telah membantu pengkarya untuk mendokumentasikan karya ini baik dalam bentuk video dokumentasi maupun *video art*. Takashi Takiguchi, Agus Eko Triyono, dan Ary Kusuma yang telah membantu mengabadikan proses karya ini melalui foto-fotonya.

10. Tim Produksi dan Tim Artistik karya seni “Pacitanian” yang telah membantu secara pikiran, tenaga dan canda tawa di dalam mempersiapkan karya ini dari pra produksi sampai pasca produksi karya ini.
11. Suami Tercinta, Agung Gunawan yang selalu tabah dan sabar mendampingi sebagai suami, ikut serta mempersiapkan segala kebutuhan Karya “Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)”.
12. Kepada staf administrasi Pascasarjana ISI Surakarta dan kepada teman satu angkatan atas dukungan yang diberikan selama menjalani studi di Program Doktor (S3) Pascasarjana ISI Surakarta.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu serta memberikan dorongan terhadap pelaksanaan penelitian pengkarya.

Akhir kata, saran, kritik dan pemikiran yang bersifat konstruktif sangat pengkarya harapkan untuk penyempurnaan karya-karya mendatang.

Pengkarya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan Karya Seni	1
B. Tujuan Penciptaan	20
C. Manfaat Karya Seni	20
D. Tinjauan karya	21
E. Gagasan Isi Karya Seni	25
F. Ide Garapan	25
G. Rancangan Bentuk Karya Seni dan Penyajiannya	26
H. Langkah-langkah Penciptaan	27
I. Sistematika Penulisan Laporan	33
BAB II KEKARYAAN SENI	35
A. Isi Karya Seni	35
B. Garapan/Kreativitas	37
1. Konsep Garapan	37
2. Proses Kreatif	39
C. Bentuk/Wujud Karya Seni	171
D. Penyajian Karya Seni	208
E. Deskripsi Karya Seni	210
1. Judul	210
2. <i>Current Issue</i>	211
3. Karakteristik	211
4. Format	212
5. Jenis	212
6. Materi	213
7. Struktur	213
8. Durasi	215
9. Lokasi	215
10. Kostum	216
11. Peralatan, Perlengkapan dan Properti	216
12. Pendukung	218
BAB III OUTPUT , OUTCOME, HAMBATAN DAN SOLUSI	224
A. <i>Output</i>	224
B. <i>Outcome</i>	224

C. Hambatan dan Solusi	226
BAB IV PENUTUP	231
A. Kesimpulan	231
B. Saran	233
DAFTAR ACUAN	236



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Penghayatan Prasejarah melalui film	44
Gambar 2: Mengunjungi Museum Sangiran	47
Gambar 3: Pengayaan informasi dari buku	51
Gambar 4: Pengayaan informasi dari internet	52
Gambar 5: Permainan inovasi menirukan gerak binatang	58
Gambar 6: Workshop menggambar bebas	60
Gambar 7: Workshop multimedia	60
Gambar 8: Workshop musik dan gerak dalam gua	61
Gambar 9: Latihan di hutan Jati	63
Gambar 10: Latihan di hutan gundul	63
Gambar 11: Latihan di Gua Tabuhan	83
Gambar 12: Latihan di sungai Janglot	108
Gambar 13: Latihan di Pantai Srau	133
Gambar 14: Anak-anak berjalan menyusuri Pematang Sawah	172
Gambar 15 : Anak-anak masuk sungai dengan berlari	174
Gambar 16 : Bermain Air	174
Gambar 17 : Seorang Petani mengajak anak bermain bersama Kambingnya ...	176
Gambar 18 : Bermain Menumpuk Batu	177
Gambar 19 : Pemanfaatan Teknologi Informasi	179
Gambar 20 : Rumah Ranting	180
Gambar 21 : Sebelum Memulai Permainan	181
Gambar 22 : Hukuman yang diberikan kepada Kelompok yang Kalah	182
Gambar 23 : Reportase Pembuka	183
Gambar 24 : Merangkak Meliak-liuk	185
Gambar 25 : Meloncat di atas Batu	185
Gambar 26 : Memanjat Batu yang Tinggi	185
Gambar 27 : Reporter bertanya kepada salah satu anak	186
Gambar 28 : Bermain Masak-masakan	188
Gambar 29 : Bermain Wayang Purba	189
Gambar 30 : Reporter ikut bermain Wayang Purba	189
Gambar 31 : Bermain Bunyi Stalaktit	190
Gambar 32 : Bermain Menjadi Fosil	191
Gambar 33 : Permainan Kodok	192
Gambar 34 : Permainan Sriti	193
Gambar 35 : Permainan Sriti 2	195
Gambar 36 : Permainan Jorongan	196
Gambar 37 : Dunia Kamera	197
Gambar 38 : Arak-arakan Warna	199
Gambar 39 : Eksplorasi Pantai	201
Gambar 40 : Kelompok Berguling Mengangkat Kaki dan Meloncat	201

Gambar 41 : Kelompok Merangkak Meliak-liuk	201
Gambar 42 : Membuat Gambar dan Patung Pasir	203
Gambar 43 : Rumah Warna	205
Gambar 44 : Bebakaran Ikan	207
Gambar 45 : Penonton dan Penguji ikut aktivitas Bebakaran Ikan	207



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Gambar Pengalaman Anak	239
Lampiran 2: Hasil Cerita Pengalaman Anak	247
Lampiran 3: Hasil Karya <i>Craft</i> dari Biota Laut	261
Lampiran 4: Foto Kegiatan di Sungai Janglot	265
Lingkungan sungai Janglot	265
Latihan Tubuh di Sungai Janglot	266
Lampiran 5: Foto Kegiatan di Gua Tabuhan	275
Latihan tubuh di gua Tabuhan	275
Proses eksplorasi gua Tabuhan terminal I	277
Pakaian Purba terminal I	279
Wayang purba terminal I	280
<i>Cave Painting</i>	281
Instalasi <i>cave painting</i> terminal I	284
Lampiran 6: Foto Kegiatan di Pantai Srau	285
Lampiran 7: Portofolio	293
Lampiran 8: Daftar Anak Penyaji “Pacitanian”	303
Lampiran 9: Tim Produksi “Pacitanian”	309
Lampiran 10: Naskah Permainan Imajinasi (Terminal I)	310
Lampiran 11: <i>Rundown/Running Order Site</i>	312
Lampiran 12: Buku Program	315
Lampiran 13: Poster	317
Lampiran 14: Media	318
Lampiran 15: <i>Timeline</i>	335

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan Karya Seni

1. Latar Belakang Pengkarya

Deasylina da Ary nama lengkap pengkarya. Lahir di lingkungan pegunungan tepatnya di Desa Pelem, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, pada tanggal 23 Februari 1981 dan merupakan anak sulung dari dua bersaudara. Bapak adalah pensiunan pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pacitan, yang sebelumnya adalah seorang guru Sekolah Dasar (SD) selama 26 tahun. Ibu adalah seorang Kepala SDN Pelem II, yang memulai karir sebagai seorang guru SD hingga sekarang selama 35 tahun. Bapak menggeluti seni sebagai seorang penari dan penata tari sejak tahun 1967, sedangkan ibu memulai kepenariannya sejak tahun 1971. Pengkarya dibesarkan di lingkungan keluarga besar pendidik berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pengkarya mengenal tari ketika berusia 5 tahun, di bawah asuhan Bapak, dalam sanggar tari miliknya. Nama sanggar tersebut adalah Pradapa Loka Bhakti (PLB) yang berarti kuncup

yang berbakti. Hal ini dimaksudkan bahwa meskipun kecil, tetapi mempunyai peran terhadap kehidupan, yaitu dalam pembentukan sikap, kepribadian, tingkah laku, maupun moral anak didik. Berdiri pada tahun 1980, sanggar ini lebih fokus pada bidang seni tari dan musik etnik. Materi awal yang pengkarya dapatkan dari sanggar ini adalah tari-tari yang diciptakan sendiri oleh Bapak dan Ibu seperti tari Unyil, Angsa, Owal-awul, dan Genyeng yang semuanya termasuk ke dalam jenis tari dolanan anak. Tari-tari ini pada awalnya diciptakan untuk mengikuti Pekan Olah Raga dan seni (PORSENI) SD tingkat Kabupaten Pacitan dan tingkat Propinsi Jawa timur. Di sanggar ini pula pengkarya mulai mengenal olah tubuh untuk pertama kalinya.

Pada waktu kelas 1 SMP yaitu awal tahun 1993, pengkarya ikut mewakili Jawa Timur pada Parade Tari Daerah di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta, dengan karya tari Oglog dan masuk nominasi 10 penyaji terbaik. Kemenangan ini selanjutnya memotivasi diri pengkarya untuk tidak pernah melewatkan event-event festival di tingkat kabupaten maupun propinsi.

Pengalaman pertama pengkarya menata tari berlangsung ketika masih duduk di bangku SMU kelas dua dalam rangka mewakili Kabupaten Pacitan pada PORSENI SLTP/SLTA se-Jawa Timur dalam bidang tari. Pengkarya mengangkat fenomena antri

sembako yang sedang marak terjadi pada saat krisis moneter kala itu. Meskipun tidak menjadi juara, akan tetapi pengalaman ini sangat berharga bagi pengkarya karena pengkarya menjadi belajar bagaimana membuat karya yang lebih baik. Dengan kata lain karya ini menjadi pijakan awal bagi penciptaan karya selanjutnya, hingga akhirnya pengkarya dapat meraih prestasi yang selama ini hanya merupakan mimpi pengkarya. Prestasi yang pernah diraih antara lain adalah: sebagai juara umum Parade Tari Nusantara pada tahun 2005. Kemenangan ini mengantarkannya untuk mengikuti Indonesian Dance Festival di Taman Ismail Marzuki Jakarta tahun 2006. Kemudian pernah menjadi penampil terbaik dalam Festival dan lomba seni sekolah Nasional, di Yogyakarta (2009) dan Palembang (2015). Selain itu pengkarya selalu berusaha untuk mempertahankan eksistensi dengan mengikuti festival-festival non lomba seperti Festival Cak Durasim (2006 dan 2009), Festival Budaya Bumi Loh Jinawi Manisrenggo (2009), Jogja Java Carnival (2010), Bedog Arts Festival (2013 dan 2014), Melaka Arts & Performance Festival (2015), Tong Tong Festival Netherland (2013 dan 2015), dan sebagainya.

Ketika kelas 3 SMU, pengkarya mengikuti lomba tari Ngrema tunggal se Jawa-Bali di Surabaya. Tari yang pengkarya bawaikan adalah tari Ngrema Putra gaya Munalifatah. Sayangnya

tidak masuk nominasi, karena dinilai gerakannya terlalu lembut, tidak sesuai dengan karakter tari Ngrema, dan bahkan dinilai pengkarya menarikan tari Ngrema dengan karakter tari Surakarta. Penilaian inilah yang mengobarkan keinginan besar dalam hati pengkarya untuk mendalami tari Ngrema dan tari-tari Jawa Timur lainnya. Pengkarya kemudian mendaftarkan diri ke Universitas Negeri Surabaya (UNESA) jurusan Seni Drama, Tari dan Musik (Sendratasik) melalui jalur Penelusuran Minat dan Kemampuan (PMDK) dan ternyata diterima pada hari pertama pelaksanaan Evaluasi Belajar Tahap Akhir Nasional (EBTANAS) SMU.

Materi yang pengkarya peroleh di UNESA adalah tari-tari daerah di Nusantara, diantaranya: tari dari Jawa Timur, Jawa Tengah, Yogyakarta, Bali, Sumatra. Selain itu diajarkan pula olah tubuh, dasar-dasar tari Balet dan tari modern, manajemen seni pertunjukan serta ada juga materi penciptaan tari yaitu komposisi, koreografi dan karya tari. Di dalam kelas-kelas penciptaan tari inilah pengkarya mempelajari seluk-beluk penciptaan tari serta mempraktekkannya untuk kemudian diujikan di akhir semester. Semenjak itu bapak selalu menyerahkan tugas mengajar tari pada pengkarya untuk sanggarnya. Begitu juga halnya dengan

penciptaan tari untuk mewakili Kabupaten Pacitan pada Pekan Budaya dan Pariwisata Jawa Timur atau acara-acara yang lain.

Semenjak semester satu UNESA, pengkarya selalu aktif dalam kegiatan pementasan kampus seperti Festival Tari Betawi, Pelayaran Kebangsaan, Darmasanti Nyepi, Penerimaan tamu-tamu Gubernur, Pembukaan Konggres Bahasa Jawa, serta tidak pernah absen membantu ujian kakak kelas. Bahkan pengkarya juga dipercaya untuk menjabat Ketua Unit Kegiatan Tari pada Jurusan Sendratasik selama dua periode (2000-2002). Pengalaman pementasan dan berorganisasi ini memberikan dampak pada proses pendewasaan diri pengkarya melalui pembelajaran tentang proses, kerjasama, toleransi, dan sebagainya.

Tahun 2004 pengkarya tercatat sebagai mahasiswa Pasca Sarjana STSI Surakarta, dengan program studi penciptaan seni. Beberapa hal yang selama ini belum diketahui, pengkarya dapatkan di sini, antara lain pengetahuan tentang garap atau Sanggit sehingga sesuatu yang diciptakan menjadi lebih hidup, teknik penulisan ilmiah, cara pendokumentasian sebuah karya seni, dan sebagainya. Lebih dari itu, juga diperoleh berbagai ilmu pengetahuan dalam melihat berbagai fenomena (headline) yang tengah terjadi, terutama dalam dunia seni pertunjukan.

Selama ini yang ada dalam pikiran pengkarya bahwa ruang tempat pertunjukan itu hanyalah di panggung saja, padahal semuanya dapat dilakukan di mana saja asalkan sesuai dengan konsep dan isi yang hendak dicapai. Selain itu pengertian ruang dalam pertunjukan ternyata sangat luas. Tidak hanya ruang dimana pertunjukan itu berlangsung, tetapi ada juga ruang imajiner yang dibentuk oleh gerak tubuh, sampai dengan ruang kemanusiaan. Inilah salah satu hal yang pengkarya peroleh dari Sardono W. Kusumo (mas Don). Selama kuliah, mas Don telah banyak memberikan pemahaman baru bagi perjalanan kesenimanan pengkarya, dan juga yang telah membimbing pengkarya sejak dari awal pencarian ide gagasan, sampai dengan terwujudnya karya akhir program S2 pengkarya.

Selain mas Don, masih banyak dosen-dosen lain yang telah sabar membimbing pengkarya untuk lebih membuka wawasan dan memahami tentang seni pertunjukan. Wawasan yang pengkarya dapatkan ini sangatlah berarti bagi perkembangan pikir maupun jiwa pengkarya.

Akhir Mei tepatnya tanggal 27 Mei 2007 juga merupakan hari yang bersejarah bagi perjalanan kesenimanan pengkarya. Saat itulah dipentaskan karya tugas akhir untuk program pasca sarjana

pengkarya. Karya tersebut berjudul Pasar Krempyeng: sebuah potret perubahan dalam tempo singkat.

Pasar krempyeng selain sebagai tempat transaksi jual beli, juga merupakan *public space*, yaitu tempat bertemunya berbagai status dan peran sosial. Di samping itu, pasar krempyeng juga berfungsi sebagai pusat informasi dan sebagai bagian dari kegiatan kesenian. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pada dasarnya pasar mewakili banyak kepentingan, diantaranya sebagai ajang untuk memamerkan berbagai bentuk gaya hidup masyarakat, yang berubah dari waktu ke waktu. Penyebab perubahan tersebut antara lain adalah akibat pesatnya kemajuan teknologi informasi yang telah menyusup sampai ke pelosok desa. Berdasarkan indikasi ini, dapat diketahui bahwa pasar krempyeng dipandang sebagai sebuah potret tempat yang mewadahi terjadinya perubahan pola dan gaya hidup masyarakat. Walaupun durasi perubahan itu hanya dalam tempo yang singkat, namun aplikasinya senantiasa tercermin dalam setiap sisi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Karya seni Pasar Krempyeng: sebuah potret perubahan dalam tempo singkat ini mencoba mengangkat realitas yang terjadi di pasar krempyeng yang juga merupakan sebuah pertunjukan ke dalam sebuah pertunjukan panggung. Pengkarya

menyebutnya sebagai “pertunjukan diatas pertunjukan”, atau “panggung di atas panggung”. Tujuannya tidak lain karena ingin membeberkan jarak antara realitas pasar sebenarnya dan estetisasi melalui garapan koreografinya.

Karya seni inilah yang mengantarkan pengkarya meraih gelar Magister Seni. Dengan gelar ini, kemudian pengkarya mencoba mendaftarkan diri ke beberapa perguruan tinggi, untuk menjadi dosen pengajar. Tujuannya adalah untuk mengamalkan ilmu yang telah pengkarya miliki. Selain memang karena inilah cita-cita yang ingin pengkarya raih dari semenjak kecil, senada dengan harapan orang tua pengkarya.

Pada Desember 2008 secara resmi pengkarya dinyatakan diterima sebagai dosen pengajar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Semarang (UNNES). Sejak saat itu setiap hari pengkarya menjalankan kewajiban pengkarya mengajar mata kuliah “Pendidikan Seni Tari” pada mahasiswa PGSD UNNES dan juga mata kuliah “Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini” pada jurusan Pendidikan Guru (PG) PAUD UNNES. Selain itu pengkarya juga diminta mengajar mata kuliah “Ketrampilan Musik dan Tari” untuk mahasiswa PG PAUD dan “Pendidikan Seni di SD” untuk mahasiswa PGSD Universitas Terbuka (UT) UPBJJ Semarang.

Sejak Desember 2008 hingga saat ini, tiap hari pengkarya berlutut dengan masalah pendidikan seni pada anak. Hal ini semakin memberikan tambahan pengalaman dan wawasan bagi diri pengkarya, bahwa ternyata masih ada permasalahan yang sangat kompleks pada pelaksanaan pendidikan seni di sekolah.

Kegelisahan pengkarya tentang permasalahan pendidikan seni inilah yang mendorong pengkarya untuk menelusuri dan menemukan jalan keluarnya dengan mendaftarkan diri pada program doktoral Penciptaan dan Pengkajian Seni Institut Seni Indonesia Surakarta. Sejak september 2014 secara resmi pengkarya belajar kembali pada lembaga ini.

2. Pendidikan seni berorientasi lingkungan

Pada hakikatnya tujuan pendidikan seni adalah untuk memberikan keseimbangan emosional, rasional atau intelektual dan sekaligus juga sensibilitas motorik. Pendidikan seni juga bisa memberikan pengalaman belajar yang akan sangat berpengaruh pada proses berpikir, daya kreativitas dan pembentukan karakter anak. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari di lapangan yang ada saat ini, pada umumnya lebih menekankan pada metode reproduksi atau imitasi, yaitu kegiatan belajar menarikan kembali sebuah tari yang diajarkan oleh guru dengan cara menirukan gerak guru secara mekanis. Anak-anak dididik

untuk menjadi seperti yang diinginkan oleh guru atau orang tuanya. Tidak ada peluang untuk mengembangkan daya kreativitas dengan menciptakan gerak-gerak ataupun tarian mereka sendiri. Hal ini yang menyebabkan anak-anak kehilangan dunianya. Anak-anak tidak lagi menjadi anak-anak, akan tetapi menjadi orang dewasa yang bertubuh mini.

Gunawan Mohammad, yang menulis di Kompas pada Selasa 27 Juli 2010 berjudul “Anak” ini, membicarakan tentang kehidupan anak yang telah terenggut oleh kompleksitas masalah yang dimiliki oleh orang dewasa. Melalui tulisan ini, Gunawan Mohammad ingin menyadarkan kita betapa pentingnya anak-anak mendapatkan dunianya kembali, yaitu dunia yang penuh imajinasi dan sarat kreativitas. Karena hanya dengan dua hal inilah anak mempunyai semangat dan harapan yang nanti dapat ia gunakan untuk bertahan hidup, (2010: 5).

Senada dengan hal tersebut, Yudi Latif dalam tulisannya di Kompas pada Kamis, 4 Agustus 2016 yang berjudul “Pendidikan Tanpa Mendidik”, menyayangkan pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang tidak sesuai lagi dengan hakikat pendidikan sesungguhnya. Pendidikan lebih diartikan sebagai pengajaran (*onderwijs*), yakni pemberian materi yang sarat muatan kognitif seperti pengetahuan dan keterampilan. Padahal pendidikan

(*education*) merupakan proses belajar menjadi manusia seutuhnya, yang dilakukan sepanjang hayat dengan menuntun dan mengeluarkan potensi-potensi bawaan anak agar bertumbuh sehingga dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Oleh karena itu kurikulum pendidikan harus memberikan wahana untuk olah pikir, olah rasa, olah raga, dan olah karsa bagi peserta didik, dan berorientasi pada pemahaman diri sendiri dan lingkungannya, (2016: 6).

Lingkungan memegang peranan penting dalam pendidikan. Lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna dan atau pengaruh tertentu kepada individu. Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Lingkungan belajar atau pembelajaran atau pendidikan yang dimaksud dalam hal ini adalah lingkungan sosial, personal, alam atau fisik, dan kultural (Oemar Hamalik, 2003: 194-195).

Fungsi lingkungan sebagai sumber pendidikan adalah:

a. Fungsi Psikologis

Lingkungan memberi stimulus atau rangsangan terhadap individu sehingga menimbulkan respons yang menunjukkan tingkah laku tertentu;

b. Fungsi Pedagogis

Lingkungan memberikan pengaruh-pengaruh yang bersifat mendidik;

c. Fungsi Instruksional

Lingkungan yang dengan sengaja dirancang khusus sesuai dengan program instruksional (guru yang mengajar, materi pelajaran, sarana dan prasarana pengajaran, media pembelajaran dan kondisi lingkungan kelas atau fisik), untuk mengembangkan tingkah laku siswa (Oemar Hamalik, 2003 : 196-197).

Pengajaran berdasarkan lingkungan akan membantu anak didik untuk menyesuaikan dirinya dengan keadaan sekitarnya, sehingga akan mempengaruhi pembentukan dan pengembangan kepribadian serta potensi mereka sebagai manusia yang akan hidup di masyarakat. Ovide Decroly melontarkan teori *Ecole pour la vie par lavie*, bahwa "Sekolah adalah dari kehidupan dan untuk kehidupan" (Oemar Hamalik, 2003: 193).

Pengaruh lingkungan alam terhadap perkembangan anak didik juga disampaikan oleh J.J. Rousseau, dalam Oemar Hamalik yang dikenal dengan teori "kembali ke alam". Rousseau menekankan bahwa pendidikan harus dilakukan di lingkungan alam yang bersih, tenang, menyenangkan, dan segar agar anak

dapat tumbuh menjadi manusia yang baik (Oemar Hamalik, 2003: 193).

Bambang Sugiharto dalam pengantar buku F.X. Widaryanto, menyatakan bahwa lingkungan sangat mempengaruhi bahasa tubuh manusia. Tubuh merekam pengalaman pergaulan dengan konteks alamiah lokal dalam ingatan korporeal, insting tubuh dan pengetahuan badani (*embodied knowledge*). Pengalaman ini dinamakan *Chthonic* primordial, dan akan muncul dalam bahasa tubuh dan sikap batin dasar atas lingkungan. Pendidikan yang berorientasi lingkungan akan memancing pengalaman *Chthonic* primordial atau pengalaman ketubuhan anak. Lingkungan akan memancing insting tubuh dan pengetahuan badani anak sehingga bahasa tubuh yang keluar memiliki sifat kepurbaan yang unik dan khas. Tubuh anak secara otomatis dapat membaca dan menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut dengan mudahnya, karena tubuh mereka telah mengenal lingkungan tersebut sejak sekian lama (2015: ix).

Pandangan keempat tokoh tersebut sedikit banyak menggambarkan bahwa lingkungan merupakan dasar pendidikan atau pengajaran yang penting, lingkungan dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan individu sehingga sangat penting untuk memberikan pendidikan yang berorientasi terhadap lingkungan.

Berdasarkan kedua hal tersebut maka kiranya sangatlah penting adanya sebuah model pendidikan seni yang berorientasi pada lingkungan. Sebuah model pendidikan yang menitikberatkan pada perkembangan kreativitas dan imajinasi anak, serta berorientasi pada lingkungan melalui wahana seni. Melalui seni anak dapat mempunyai kreativitas dan kepekaan terhadap lingkungan untuk menjalani kehidupan dan juga mempertahankan hidupnya.

3. Potensi Lingkungan Kabupaten Pacitan

Kabupaten Pacitan merupakan sebuah kabupaten di dalam wilayah Propinsi Jawa Timur. Terletak di ujung barat daya dari Propinsi Jawa Timur, dan wilayah paling baratnya berbatasan langsung dengan Propinsi Jawa Tengah. Sedangkan wilayah utara berbatasan dengan Kabupaten Magetan, wilayah timur berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo dan Kabupaten Trenggalek, dan sebelah selatan berbatasan dengan Samudra Indonesia.

Wilayah ini merupakan daerah agraris dan sekaligus juga daerah maritim. Hal ini karena wilayah Pacitan terdiri dari pegunungan ataupun perbukitan dan pantai. Pacitan memiliki kekayaan alam yang luar biasa. Keindahan pantai dan juga hasil laut yang melimpah, keindahan gua-gua yang banyak ditemukan di pelosok wilayahnya, serta fosil-fosil peninggalan jaman

prasejarah yang banyak ditemukan di dalamnya merupakan contoh dari kekayaan alam yang dimiliki oleh Kabupaten Pacitan. Maka tidak heran jika Pacitan mendapat sebutan “Kota 1001 Gua dan Pantai” dan “Pacitan Kota Karst”.

Pacitan adalah daerah yang masuk ke dalam himpunan seribu gunung atau Pegunungan Seribu (Gunung Sewu) di jajaran pegunungan karst antara Wonosari dan Jember. Di dalamnya terdapat banyak sekali gua yang menyimpan memori tentang kehidupan manusia prasejarah. Harry Widiyanto, seorang ahli Paleoanthropologi menyebut Pacitan dengan kerajaan prasejarah. Hal ini dikarenakan Pacitan adalah daerah kaya dan berlimpah akan alat-alat dari periode jaman yang lengkap mulai paleolitik, mesolitik, neolitik hingga jaman logam (Wawancara, 10 Januari 2015).

Pacitan memiliki berbagai situs prasejarah. Salah satu di antaranya adalah Kali Baksoka, yang terletak sekitar 30 kilometer di sebelah utara Pacitan, dan merupakan hulu sungai Bengawan Solo. Di dasar sungai ini ditemukan himpunan besar alat-alat batu dari jaman paleolitik hingga jaman logam. Alat-alat yang ditemukan mempunyai ciri khas prototipe yaitu tetap meninggalkan kulit batu atau korteksnya. Situs ini merupakan salah satu situs penting dan terkenal di dunia. Himpunan besar

alat batu dari jaman Paleolitik yang ditemukan di dasar kali Baksooka inilah yang kemudian disebut dengan budaya Pacitanian (Harry Widiyanto dan Truman Simanjuntak, 2013: 123).

Situs lain di Pacitan adalah Ngrijangan, berasal dari kata *rijang* yang menurut Harry Widiyanto berarti batu gamping kersikan. Situs ini adalah sentra industri atau bengkel pembuatan alat-alat batu neolitik. Akan tetapi alat-alat yang ditemukan di situs ini kebanyakan berupa alat-alat setengah jadi dan residu atau produk gagal. Alat-alat yang jadi dan bermutu bagus yang dibuat di situs ini kemudian dijual ke luar daerah (Wawancara, 10 Januari 2015).

Situs-situs gua seperti Song Keplek dan Song Terus merupakan situs yang tak kalah penting bagi penelitian tentang kehidupan prasejarah. Song Keplek adalah situs lain di Pacitan di mana telah ditemukan lima individu fosil manusia yang berasal dari ras Australomelanesid empat individu dan ras Mongoloid satu individu. Song Terus terletak kurang lebih tiga kilometer sebelah barat Song Keplek. Song Terus berukuran panjang 150 m, lebar 10-20 m, dan tinggi plafon 10 m. Dahulu dasar gua ini dialiri oleh sungai. Dari penggalian di pintu gua sedalam 8 m dan 16 m, terungkaplah tiga lapisan budaya, yaitu Lapisan Terus (230.000-80.000 tahun silam) merupakan budaya jaman paleolitik, Lapisan

Tabuhan (39.000-18.000 tahun silam) yang merupakan budaya jaman paleolitik, Lapisan Keplek (10.000-5.000 tahun silam) budaya jaman praneolitik. Ketiga lapisan budaya ini dilihat dari teknologi alat-alat batu yang ditemukan dalam tiap lapisannya (Harry Widiyanto, 2014:81)

Gua di Pacitan telah terbentuk sejak sekitar 15 juta tahun yang lalu, yang sebelumnya berada di kedalaman laut. Selama 15 juta tahun gua itu telah digunakan untuk berbagai kegiatan dari berbagai jenis manusia prasejarah dari jaman yang berbeda. Mereka tinggal di dalam gua bersama keluarga atau kelompoknya sekitar 10 orang. Manusia prasejarah telah mengenal adanya pembagian ruangan atau konsep keruangan dalam gua. Mereka membagi ruangan gua menjadi beberapa bagian keruangan, antara lain: tempat untuk perapian dan kegiatan berkumpul bersama keluarga, tempat untuk memasak makanan, tempat untuk membunuh binatang untuk dimakan, dan tempat untuk penguburan (Harry Widiyanto, wawancara, 10 Januari 2015).

Selain fakta ilmiah kehidupan prasejarah tersebut, Pacitan juga menyimpan fenomena yang unik. Kabupaten Pacitan sebagian besar daerahnya merupakan wilayah pedesaan. Akan tetapi arus teknologi dan informasi telah masuk ke pelosok-pelosoknya dan menggeser nilai-nilai yang berlaku di daerah

tersebut. Televisi, sepeda motor, internet, dan telepon genggam sudah seperti kebutuhan utama di samping sandang, pangan, dan papan. Barang-barang ini tidak serta merta membuat pola pikir masyarakat Pacitan menjadi maju seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang dibawanya. Pola pikir masyarakat Pacitan masih tetap sama seperti sebelum barang-barang tersebut masuk dalam kehidupan mereka. Tidak jarang orang-orang Pacitan berbicara menggunakan telepon genggam dengan suara yang sangat keras layaknya mereka berbicara dengan orang di bukit seberang; orang mengangkut barang yang sangat banyak seperti karung-karung beras, hewan peliharaan seperti kambing, dan juga anggota keluarganya yang berjumlah rata-rata empat sampai dengan enam orang dengan menggunakan satu sepeda motor yang mereka fungsikan seperti gerobak. Melihat fenomena ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi yang masuk ke dalam masyarakat Pacitan belum mampu mengubah pola pikir masyarakat sejalan dengan perkembangannya. Hal ini karena masyarakat Pacitan belum tahu bagaimana memanfaatkan barang-barang hasil perkembangan teknologi ini sebagaimana mestinya. Oleh karena itu sangat dibutuhkan sebuah sistem pendidikan yang memberikan pengetahuan terhadap mereka, tetapi yang dekat dengan

kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian mereka dapat mengalami langsung apa yang mereka pelajari, yang bukan hanya di dalam angan-angan semata.

Melihat potensi yang dimiliki oleh keadaan lingkungan alam Pacitan, sangat menginspirasi dan memberikan ide untuk kemudian diwujudkan ke dalam sebuah model pendidikan yang menyadarkan anak-anak tentang hal ini. Pendidikan seni yang berorientasi lingkungan. Lingkungan dalam hal ini yang dimaksud adalah lingkungan alam. Artinya adalah pendidikan yang menempatkan fenomena lingkungan alam sebagai orientasi utama. Seni dijadikan sebagai wahana. Isi pendidikan berorientasi pada fenomena lingkungan alam. Pelaksanaannya di antaranya adalah:

1. pendidikan seni di alam (sungai, gua, dan pantai);
2. fenomena kehidupan prasejarah;
3. fenomena kekayaan hasil laut dan pendidikan kuliner; dan
4. fenomena telepon genggam dan internet.

Berdasarkan hal tersebut, maka diketahui bahwa Pacitan sangat membutuhkan sebuah model pendidikan yang mewadahi konsep pendidikan seni berorientasi lingkungan. Hal ini memberikan ide kepada pengkarya untuk membuat sebuah karya seni yang berisi tentang sebuah konsep pendidikan seni

berorientasi lingkungan alam Pacitan, baik dari segi fisik alam maupun juga muatan kehidupan prasejarah. Maka dipilihlah judul karya seni “Pacitanian” (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan). Judul Pacitanian dalam karya seni ini bukan hanya merujuk kepada sebutan untuk sejumlah alat-alat batu jaman paleolitik yang ditemukan di Sungai Baksooka, akan tetapi dalam pengertian yang lebih luas bahwa karya seni ini mengandung muatan ilmu pengetahuan tentang kehidupan prasejarah. Di dalam pelaksanaannya, karya ini merupakan sebuah proses pencarian model pendidikan seni yang berorientasi kepada lingkungan.

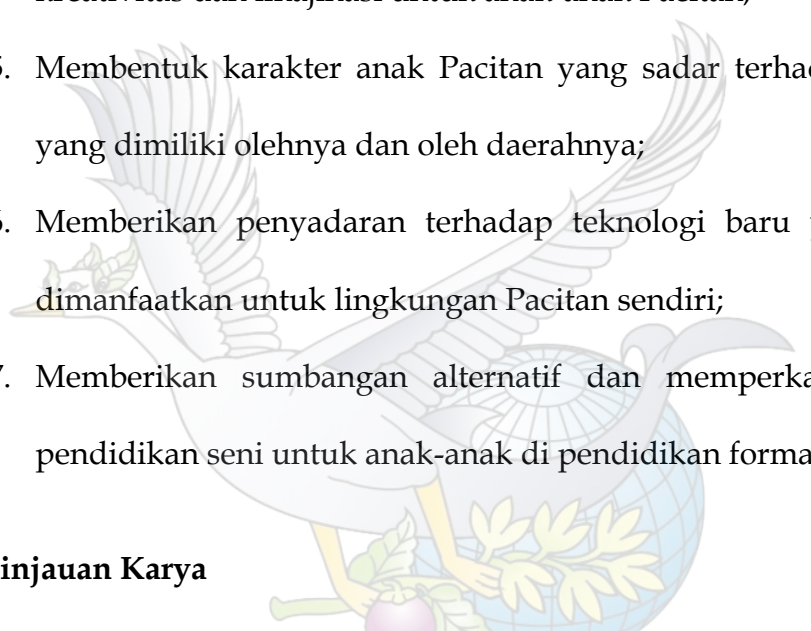
B. Tujuan Penciptaan

Karya ini bertujuan untuk memfokuskan pikiran kita terhadap pentingnya Seni dan Lingkungan. Proses pencarian sebuah model pendidikan seni yang menitikberatkan kreativitas dengan berorientasi pada lingkungan.

C. Manfaat Karya Seni

Manfaat dari penciptaan karya seni ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Dapat menemukan model pendidikan seni dengan media baru untuk anak-anak Pacitan;

- 
2. Memberikan pendidikan yang berorientasi lingkungan terhadap anak-anak Pacitan melalui wahana seni;
 3. Memberikan pengetahuan tentang situs prasejarah yang banyak tersebar di Pacitan;
 4. Memberikan sarana untuk bermain sambil belajar, wadah kreativitas dan imajinasi untuk anak-anak Pacitan;
 5. Membentuk karakter anak Pacitan yang sadar terhadap potensi yang dimiliki olehnya dan oleh daerahnya;
 6. Memberikan penyadaran terhadap teknologi baru yang dapat dimanfaatkan untuk lingkungan Pacitan sendiri;
 7. Memberikan sumbangan alternatif dan memperkaya praktik pendidikan seni untuk anak-anak di pendidikan formal.

D. Tinjauan Karya

“Rinonce” karya Putri Lilis Dyani. Karya ini merupakan sebuah pencarian metode alternatif untuk menanamkan benih seni dan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Tujuan utama dari karya ini adalah aspek penumbuhan kreativitas karya tari anak dalam konteks penciptaan karya tari hubungannya dengan pendidikan seni dengan sasaran pengembangan pola pikir dan tingkah laku anak secara kreatif. Karya ini dijadikan referensi dengan melihat bagaimana koreografer menciptakan suasana dan mengkondisikan lingkungan yang merangsang aktivitas untuk mengembangkan kemampuan anak

agar bisa mengekspresikan dirinya secara bebas sehingga anak merespons permasalahan dengan kreatif melalui bermain, menari, bercerita, dan menyanyi. Akan tetapi dengan kondisi geografis daerah yang berbeda, maka akan dihasilkan karya yang berbeda pula. Karya Pacitanian memanfaatkan lingkungan Pacitan yang mengandung muatan kehidupan prasejarah di mana tidak dimiliki oleh karya tari “Rinonce”.

“Bermain Anakku Bermain” karya Silvy Fitriah Diana. Sebuah karya yang didasarkan pada pencarian metode pendidikan seni melalui aktivitas bermain pada anak usia dini. Dalam pertunjukannya, koreografer memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai ruang aktivitas anak dalam bermain dan mengenal seni dengan cara yang menyenangkan. Sisi yang dapat dijadikan referensi dalam karya ini adalah bagaimana koreografer memanfaatkan barang-barang sisa atau limbah menjadi media pembelajaran yang menarik seperti plastik sisa untuk bahan pembuatan baju untuk peragaan busana dan limbah botol air mineral sebagai media pembelajaran musik. Perbedaan mutlak karya “Bermain Anakku Bermain” dengan “Pacitanian” adalah dalam karya “Bermain Anakku Bermain” digunakan lingkungan sekolah dalam hal ini gedung sekolah, ruang kelas, dan halaman; dan karya “Pacitanian” akan menggunakan lingkungan alam Pacitan dalam hal ini lingkungan gua, sungai dan pantai.

Pengolahan kedua lingkungan yang berbeda ini akan menghasilkan dua karya yang berbeda pula.

“Sudung Dalam Rimba” karya Sri Purnama. Karya ini merupakan gambaran perjalanan dan kehidupan orang rimba yang hidup dalam hutan belantara di Jambi dengan segala harapan dan permasalahan yang ada. Untuk menyampaikan gagasan dan konsep ini, koreografer mengolah ruang-ruang yang ada pada studio Karangpandan. Karya ini menjadi referensi dari sisi pengolahan ruang hutan dan isinya. Titik perbedaan dalam karya “Sudung Dalam Rimba” dengan Pacitanian adalah dalam gambaran isi dan bentuknya. Karya “Sudung Dalam Rimba” mengolah ruang untuk menyampaikan gambaran tentang kehidupan orang rimba Jambi, bentuknya adalah keseharian orang rimba dengan segala permasalahannya. Sedangkan dalam “Pacitanian”, ruang dipakai sebagai tempat bermain bagi anak-anak sekaligus belajar tentang kehidupan prasejarah yang terkandung di dalamnya.

“Tato Totem” karya Bernadetta Sri Harjanti. Karya ini memakai ruang Pantai Parangtritis sebagai laboratorium alam dan media observasi untuk mendukung konsep pengembangan *dandanan* (tata rias busana). Karya ini dijadikan referensi dari sisi pengolahan ruang-ruang bukit pasir Barchan dan batu karang untuk penyampaian gagasan karya. Karya “Tato Totem” menitikberatkan pada

pengembangan tata rias busana, sehingga pengolahan ruang dipakai sebagai pendukung gagasan inti tersebut. Dalam “Pacitanian” unsur tata rias dan busana bukan menjadi inti dari gagasan karya. Pengolahan ruang pantai digunakan sebesar-besarnya untuk arena bermain sambil belajar bagi anak.

“Bunga di atas Karang” karya Darmawan Dadijono. Karya ini memanfaatkan lingkungan Gua Maria Tritis Gunung Kidul yang disesuaikan dengan cerita Jalan Salib. Karya ini menjadi referensi dari sudut pengolahan lingkungan gua di sekitar bukit Kars sebagai ruang-ruang yang dapat dieksplorasi tanpa menambah bidang khusus untuk sebuah ruang pertunjukan. Perbedaannya adalah, dalam karya ini pengolahan lingkungan gua untuk menyampaikan cerita jalan salib, akan tetapi dalam karya Pacitanian lingkungan gua dimanfaatkan sebagai arena bermain bagi anak.

“Lorong-lorong Cahaya” karya Herlinda Mansyur. Karya ini menitikberatkan pada pemanfaatan lorong-lorong gua dengan bantuan cahaya ultraviolet sebagai tempat kehadiran adegan-adegan tari. Karya pertunjukan yang berorientasi pada sebuah eksplorasi pencahayaan khusus ultraviolet. Karya ini dijadikan referensi pada sisi bagaimana koreografer mengeksplorasi cahaya dalam ruangan gua yang gelap sehingga dapat memperlihatkan aktivitas yang ingin ditonjolkan. Karya ini menitikberatkan pada

eksplorasi pencahayaan di dalam gua untuk menyampaikan gagasan tentang isi karya, tetapi dalam Pacitanian unsur cahaya bukan merupakan hal terpenting. Unsur cahaya akan dihadirkan hanya apabila diperlukan untuk memperlihatkan aktivitas anak di dalam gua yang ingin ditonjolkan.

E. Gagasan Isi Karya Seni

Karya seni “Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan” adalah sebuah persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah). Sebuah gagasan baru yang mengawinkan antara keindahan seni, proses regenerasi dan transformasi pengetahuan melalui pendidikan, dan ilmu pengetahuan tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah di lingkungan Pacitan yang juga disebut sebagai kerajaan prasejarah. (Harry Widiyanto, wawancara, 20 Agustus 2016). Karya ini mengangkat potensi yang dimiliki oleh Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya, akan tetapi juga potensi jejak prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk karya seni pertunjukan dengan konten pendidikan.

F. Ide Garapan

Format dari karya seni ini adalah Seni untuk Pendidikan. Jenisnya adalah pertunjukan dari anak-anak dan untuk anak-anak. Materi yang disajikan adalah latihan seni berorientasi lingkungan alam Pacitan.

Sistem latihan ini bisa juga melahirkan sebuah karya yang dapat dipergelarkan di ruang publik.

G. Rancangan Bentuk Karya Seni dan Penyajiannya

Karya akhir dengan judul “Pacitanian” (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) ini dilaksanakan di tiga lingkungan dengan durasi 9,5 jam. Rancangan strukturnya adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan seni di sungai purba
 - a. Eksplorasi sungai;
 - b. Mandi bersama teman dan hewan peliharaan;
 - c. Eksplorasi batu-batuan;
 - d. Dunia kamera dan internet;
 - e. Rumah ranting;
 - f. Permainan.
2. Pendidikan seni di gua
 - a. Eksplorasi lingkungan gua;
 - b. Permainan ruang;
 - c. Permainan bayangan;
 - d. Permainan bunyi;
 - e. Dunia kamera.
3. Pendidikan seni di pantai
 - a. Eksplorasi lingkungan pantai;
 - b. Dunia kamera;

- c. Pernik *craft* biota laut;
- d. Perayaan *Sunset*;
- e. Bebakaran ikan;
- f. Api unggun.

H. Langkah-langkah Penciptaan

Proses yang telah dilakukan untuk menuju karya akhir “Pacitanian” (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) dimulai dengan melakukan kerja riset terhadap pelaksanaan pendidikan seni dan potensi Kabupaten Pacitan dimulai sejak tahun 2010 sampai dengan Januari tahun 2017. Proses ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dengan cara observasi lapangan, wawancara, maupun study kepustakaan.

Setelah data-data terkumpul maka mulai membuat rumusan-rumusan untuk proses kreatif selanjutnya yang melibatkan anak-anak. Proses yang telah dilalui adalah sebagai berikut:

1. Penghayatan kehidupan prasejarah melalui citra visual (film, museum dan situs):

Untuk memperkenalkan kehidupan prasejarah kepada anak-anak, maka diputarlah film tentang kehidupan prasejarah. Proses yang telah dilakukan hingga saat ini adalah:

- a. Mencari referensi film-film tentang kehidupan prasejarah.
- b. Mengaplikasikan hasil melihat film prasejarah.

- c. Mengunjungi museum prasejarah.
 - d. Mengunjungi situs-situs prasejarah
2. Pengayaan informasi (buku, *browsing*, dan penggalian informasi dari ahli)
- a. Pencarian buku-buku dan gambar-gambar prasejarah.
 - b. Penggalian informasi dari internet
 - c. Penggalian informasi dari ahli

Wawancara telah dilakukan dengan Harry Widiyanto, seorang ahli Paleoantropologi. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi dan pengetahuan tentang kehidupan prasejarah di lingkungan Pacitan.

3. Pencarian permainan inovasi

Kegiatan pencarian permainan inovasi ini sangat diperlukan dengan alasan sebagai berikut:

- a. Menyesuaikan dengan lingkungan;
- b. Menyesuaikan dengan kebutuhan latihan;
- c. Menciptakan suasana latihan baru yang tidak membosankan;
- d. Membuat anak termotivasi.

Permainan yang telah dihasilkan dan telah dilaksanakan adalah:

- a. Permainan Menirukan Binatang
- b. Permainan Apa Ini Apa Itu
- c. Permainan Predator dan Mangsa

- d. Permainan Imajinasi
 - e. Permainan *Wek Wek Gung*
 - f. Permainan *Coca Cola Disco*
 - g. Permainan *Ula-ulanan*
 - h. Permainan *Dhorémidhosál*
4. *Workshop-workshop*
- Dengan mendatangkan pemateri yang ahli di bidangnya, pelaksanaan *workshop* ini bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan pengayaan kepada anak-anak.
- a. *Workshop* menggambar bebas (I Wayan Sujana Suklu-Bali)
- Menurut I Wayan Sujana Suklu, *workshop* ini sangat penting bagi anak supaya anak dapat membebaskan jiwanya untuk berkreasi terbebas dari aturan-aturan yang mengungkung di tiap detik kehidupan mereka. Selain itu, melalui *workshop* ini juga dapat dilatih konsentrasi dan kecepatan refleks serta estetika jiwa mereka.
- b. *Workshop* Multimedia (Andy Donovan-Australia)
- Melalui *workshop* yang dilaksanakan selama dua hari ini, anak-anak mengenal bagaimana membuat *video mapping*, mulai dari persiapan, pembuatan video sederhana, sampai dengan pemasangan alat dan perlengkapan untuk memutarinya.

- c. *Workshop* musik dan gerak dalam gua (Medeleine Flynn, Tim Humprey & Tony Yap-Australia)

Workshop ini dilakukan di Gua Tabuhan dengan tujuan untuk mengajak anak-anak mengenal bunyi nada dan bermain-main dengan suara gaung dan gema di berbagai ruangan berbeda di dalam gua tabuhan. Selain itu anak-anak juga diajak untuk bergerak secara bebas mengikuti bunyi yang dihasilkan tersebut.

5. Latihan kepekaan tubuh di lingkungan

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini antara lain: Mengajak anak-anak bereksplorasi, menjelajah dan mengenal lingkungan, membentuk stamina tubuh anak, melatih kepekaan tubuh atau *motoric sense* baik secara visual maupun auditif, berlatih kepekaan dalam hubungan emosional dengan lingkungan sekitarnya (latihan kepekaan artistik).

Latihan ini dilakukan secara bertahap di lingkungan berbeda, yaitu:

- a. Latihan di Hutan Jati/Tahap Awal/Pra Embrio

Latihan ini merupakan tahap riset awal yang dimulai sejak tahun 2010. Pengkarya mencoba untuk memberikan pemahaman terhadap permasalahan lingkungan yang sedang

melanda yaitu tentang penebangan hutan secara besar-besaran.

b. Latihan di Gua Tabuhan & Lukisan gua (*Cave Painting*) / Terminal 1

1) Observasi

Gua Tabuhan terletak di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan. Gua ini merupakan situs hunian gua tertua di Asia Tenggara, sekitar 60.000 tahun hingga 30.000 tahun yang lalu, dengan tinggalan berupa fauna dan artefak litik (Truman Simanjuntak, 2004:82).

Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh gambaran tentang kondisi gua, dan bagaimana gua ini akan dimanfaatkan sebagai tempat latihan sekaligus juga sumber inspirasi dalam proses latihan yang akan berlangsung.

2) Latihan di Gua Tabuhan

Latihan di Gua Tabuhan ini untuk mengaplikasikan data-data yang telah diperoleh selama penelitian ke dalam sebuah model pendidikan seni yang berorientasi lingkungan. Hasil yang diharapkan dari proses ini adalah terciptanya sebuah model pendidikan yang berorientasi lingkungan, menarik, dan inovatif.

c. Latihan di lingkungan Sungai Janglot / Terminal 2

1) Observasi

Setelah berkeliling mengamati sungai-sungai yang ada di sekitar kecamatan Punung dan Pringku, serta keterkaitan antara sungai-sungai tersebut dan situs Sungai Baksoka, maka dipilihlah Sungai Janglot sebagai lokasi penelitian kedua.

Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh gambaran tentang kondisi sungai, dan bagaimana sungai ini akan dimanfaatkan sebagai tempat latihan sekaligus juga sumber inspirasi dalam proses latihan.

2) Latihan di Sungai Janglot

Latihan di Sungai Janglot ini untuk mengaplikasikan data-data yang telah diperoleh selama penelitian ke dalam sebuah model pendidikan seni yang berorientasi lingkungan. Hasil yang diharapkan dari proses ini adalah terciptanya sebuah model pendidikan yang berorientasi lingkungan, menarik, dan inovatif.

d. Latihan di lingkungan pantai Srau/Terminal 3

1) Observasi

Pantai Srau merupakan pesisir Gunung Sewu yang merupakan sumber situs kehidupan prasejarah. Daerah

pesisir adalah wilayah eksploitasi (*catchman area*) manusia prasejarah untuk pemanfaatan biota laut, perburuan binatang dan pemanfaatan biji-bijian. Fosil biota laut dari pesisir pantai ini banyak ditemukan di dalam penguburan di dalam gua-gua yang tersebar di Asia Tenggara bersama dengan fosil tulang manusia prasejarah. Termasuk juga di dalam situs Song Keplek yang terletak di Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan (Simanjuntak, 2004:105). Alasan tersebut yang mendasari pemilihan lingkungan untuk latihan di tahap yang ketiga ini.

2) Latihan di Pantai Srau

Latihan di pantai Srau ini untuk mengaplikasikan data-data yang telah diperoleh selama penelitian ke dalam sebuah model pendidikan seni yang berorientasi lingkungan. Hasil yang diharapkan dari proses ini adalah terciptanya sebuah model pendidikan yang berorientasi lingkungan, menarik, dan inovatif.

I. Sistematika Penulisan Laporan

Uraian penulisan laporan ini dibagi menjadi empat bab yang disusun sebagai berikut:

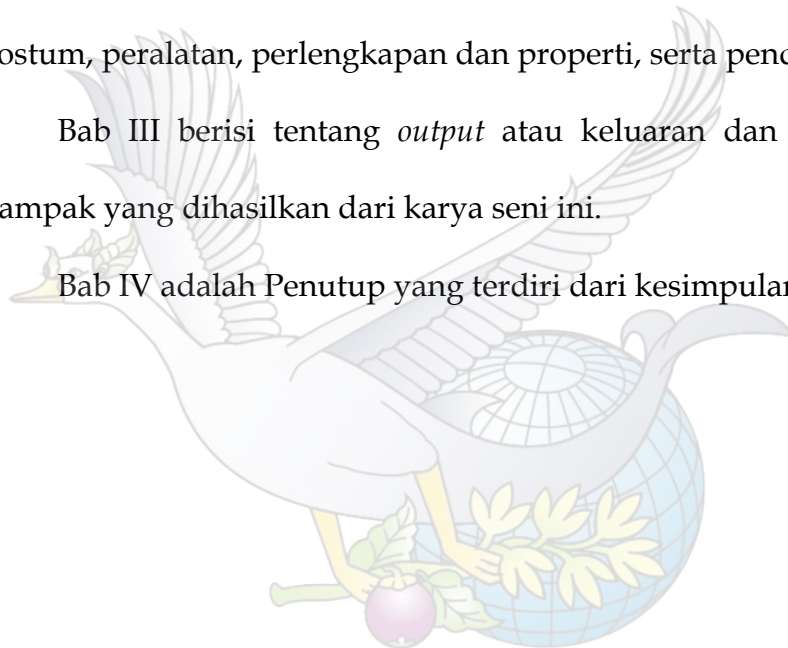
Bab I adalah Pendahuluan berisi tentang latar belakang, tujuan penciptaan, manfaat karya seni, tinjauan karya, gagasan isi karya, ide

garapan, rancangan bentuk karya, langkah-langkah penciptaan, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang kekarya seni, yaitu isi karya seni, garapan/kretivitas (konsep garap dan proses kreatif), bentuk/wujud karya seni, penyajian karya seni dan deskripsi karya seni (judul, *curent issue*, karakteristik, format, jenis, materi, struktur, durasi, lokasi, kostum, peralatan, perlengkapan dan properti, serta pendukung).

Bab III berisi tentang *output* atau keluaran dan *outcome* atau dampak yang dihasilkan dari karya seni ini.

Bab IV adalah Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.



BAB II

KEKARYAAN SENI



BAB III

OUTPUT, OUTCOME, HAMBATAN, DAN SOLUSI



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada hakikatnya tujuan pendidikan seni adalah untuk memberikan keseimbangan emosional, rasional atau intelektual dan sekaligus juga sensibilitas motorik. Pendidikan seni juga bisa memberikan pengalaman belajar yang akan sangat berpengaruh pada proses berpikir, daya kreativitas dan pembentukan karakter anak. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran seni tari di lapangan yang ada saat ini, pada umumnya lebih menekankan pada metode reproduksi atau imitasi. Anak-anak dididik untuk menjadi seperti yang diinginkan oleh guru atau orang tuanya. Anak-anak tidak lagi menjadi anak-anak, akan tetapi menjadi orang dewasa yang bertubuh mini seperti kata Gunawan Mohammad. Yudi Latif menambahkan bahwa hal tersebut dikarenakan proses pendidikan sekarang ini bukan lagi dimaknai sebagai proses mendidik akan tetapi lebih kepada proses mengajar saja.

Di samping itu, para ahli seperti Oemar Hamalik, Ovide Decroly, J.J. Rousseau, Bambang Sugiharto, menyampaikan betapa pentingnya lingkungan dalam proses pendidikan anak. Lingkungan merupakan dasar pendidikan yang penting dan dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan individu, sehingga menurut mereka sangatlah

penting untuk memberikan pendidikan yang berorientasi terhadap lingkungan. Kabupaten Pacitan memiliki potensi lingkungan yang sangat luar biasa. Bukan hanya pada keindahan alamnya saja, akan tetapi juga pada jejak sejarah kehidupan prasejarah yang terkandung di dalamnya. Hal ini sangat menginspirasi dan memberikan ide untuk kemudian diwujudkan ke dalam sebuah model pendidikan yang dapat menjawab persoalan pendidikan di atas.

Karya seni Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) dengan materi latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan ini menjawab persoalan pelaksanaan pendidikan seni saat ini yang sudah tidak sesuai dengan hakikat tujuan pendidikan seni. Karya seni ini dapat menyeimbangkan input emosional anak yang hadir dari cerita takhayul dan mitos dengan input intelektualitas yang hadir dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba, serta input *motoric sense* atau kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan.

Karya seni “Pacitanian” adalah sebuah persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah). Sebuah gagasan baru yang mengawinkan antara latihan seni, proses regenerasi dan transformasi pengetahuan melalui pendidikan, dan ilmu pengetahuan tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah.

B. Saran

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Karya ini dapat menjadi rujukan dan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan seni di Pacitan sehingga dapat mengarahkan pola pendidikan seni ke jalur yang sesuai dengan hakikat tujuan pendidikan seni, di mana kreativitas dan potensi anak-anak sangat penting untuk dimaksimalkan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh lingkungan alam Pacitan. Karya seni ini juga memberikan inspirasi terhadap terciptanya ide-ide pengembangan tentang pelaksanaan pendidikan seni di lembaga pendidikan baik formal maupun non formal.

2. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan

Model Pendidikan yang telah ditemukan ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan seni lembaga pendidikan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan baik lembaga formal maupun non formal. Oleh karena itu disarankan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan dapat memberikan informasi kepada mereka untuk dapat mengakses tentang model pendidikan ini dan mengarahkan mereka untuk memperbaiki pola pendidikan seni yang mereka terapkan.

Sebagai penjabarannya, disarankan untuk memfasilitasi penyelenggaraan *workshop* tentang Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan) secara terjadwal dengan peserta seluruh pendidik seni di lingkungan Pacitan. Sehingga pola pendidikan seni di Pacitan dapat selangkah lebih maju dari pendidikan seni yang terlaksana sekarang ini.

3. Bagi Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga (DISBUDPARPORA) Kabupaten Pacitan

Potensi lingkungan alam Pacitan memang sangat luar biasa, akan tetapi potensi sejarah panjang tentang evolusi biologi yang ada di dalam lingkungan Pacitan juga tidak kalah pentingnya. Oleh karena itu, disarankan kepada DISBUDPARPORA Kabupaten Pacitan sebagai lembaga yang bertanggungjawab terhadap perkembangan pariwisata di Pacitan juga memperhatikan hal ini. Informasi tentang kehidupan prasejarah ini sudah seharusnya masuk ke dalam informasi pariwisata, dan tersampaikan kepada para wisatawan baik lokal, nasional maupun internasional. Selain itu, kondisi situs-situs purbakala juga seharusnya mendapat perhatian. Sehingga dapat menjadi warisan yang dapat kita banggakan kepada anak cucu kelak.

4. Bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Pacitan

Potensi alam Pacitan yang sangat menarik dapat memberikan ide dan gagasan untuk penyelenggaraan festival

internasional berbentuk *site specific performance*. Sebuah festival pertunjukan internasional yang diselenggarakan dan berorientasi pada lingkungan alam Pacitan. Hal ini tentunya akan berdampak positif pada perkembangan pariwisata di Kabupaten Pacitan yang tentunya akan berdampak pula pada pemasukan daerah Kabupaten Pacitan. Oleh karena itu disarankan kepada pemerintah daerah Kabupaten Pacitan dapat memfasilitasi penyelenggaraan festival tersebut.

5. Bagi Masyarakat Pacitan

Anak-anak bukanlah orang dewasa yang bertubuh mini. Anak-anak mempunyai dunianya sendiri. Anak-anak memiliki dunia yang tidak lain adalah dunia bermain, penuh dengan kreativitas, dan kaya imajinasi. Sudah sewajarnya apabila anak-anak dididik untuk menjadi seperti kemauan serta potensi yang ada di dalam diri mereka sendiri, bukan seperti yang diinginkan oleh guru atau pun orang tuanya. Anak-anak bukan robot. Anak-anak harus menjadi anak-anak. Anak-anak harus menemukan kembali dunianya. Tugas orang tua, keluarga, lingkungan dan gurunyalah untuk membimbing, mengarahkan dan memfasilitasi mereka, agar anak-anak Pacitan mendapatkan kembali dunia mereka. Dunia bermain yang penuh kreativitas dan kaya imajinasi.

DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- Bakker, Robert T. 2012. *Dinosaurs: In Your Face!.* New York: Random House.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Latif, Yudi. 2016. "Pendidikan yang Tidak Mendidik". *Kompas*, Kamis 4 Agustus 2016.
- Malam, John dan John Woodward. 2009. *Atlas Dinosaurus: Perjalanan Luar Biasa Menuju Dunia Yang Hilang.* Jakarta: Erlangga.
- Mohammad, Gunawan. 2010 "Anak". *Kompas*, Selasa 27 Juli 2010, hal. 5.
- Simanjuntak, Truman dkk. 2004. *Prasejarah Gunung Sewu.* Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia.
- Sugiharto, Bambang. 2015. "Kata Pengantar: Perspektif Korporeal atas Persoalan Ekologis" dalam F. X. Widaryanto. *Ekokritikisme Sardono W. Kusumo. Gagasan, Proses Kreatif, & Teks-Teks Ciptaannya*) Jakarta: PascaIKJ.
- Wibisono, Tri Broto dkk. 2001. *Pendidikan Seni Tari.* Surabaya: Depdikbud Prop. Jatim.
- Widianto, Harry. 2011. *Nafas Sangiran Nafas Situs-Situs Hominid.* Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Widianto, Harry dan Truman Simanjuntak. 2013. *Sangiran Menjawab Dunia.* Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Widianto, Harry. 2014. *Jejak Langkah Setelah Sangiran.* Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.

Diskografi

Bermain Anakku Bermain. Silvy Fitriah Diana. Jember: Dokumentasi Pribadi, 2014

Bunga Di atas Karang. Darmawan Dadijono. Yogyakarta. Dokumentasi Pribadi, 2004

Lorong-lorong Cahaya. Herlinda Mansyur. Padang: Dokumen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, 2003

Rinonce. Putri Lilis Dyani. Blitar: Dokumen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, 2002

Sudung Dalam Rimba. Sri Purnama. Karanganyar: Dokumentasi Pribadi, 2005

Tato Totem. Bernadetta Sri Harjanti. Yogyakarta: Dokumen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, 2004

Webtografi

Ancient Indonesian Cave Paintings Rewrite History Of Human Art. Slide Science News. 2015 dalam <http://www.youtube.com/watch?V=WNMSXSjBM4s>. Diunduh 23 November 2014.

Becoming Human Documentary. Paula S. Absel Senior Executive Producer, Shining Red Productions for NOVA 2009 WGBH Educational Foundation, Film Dokumenter, 2014 dalam https://www.youtube.com/watch?v=y2d_7dX3X0k. Diunduh 22 November 2014

Cave Hands. NN. Art History. Dalam <https://youtu.be/dfUQQTdgtIQ>. Diunduh 23 November 2014.

Europeans & Asians In Prehistoric America - Journey to 10,000 BC. Juliane Mauer, Film Dokumenter, 2015 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=4ssr1OjYwLk>. Diunduh 22 November 2014

Making Paint for a Cave Painting With Kids - Craft Projects With Paint. Paula Pierce eHow Arts And Craft, 2013 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=tgcFdhSn26g>. Diunduh 22 November 2014

Prehistoric Cave Painting - Mixed Media Art Project for Kids. Sakura Color Products, Film Dokumenter, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=175jcU5EgRo>. Diunduh 23 November 2014.

Prehistoric Europeans. People Who Invented Art. Manuel Lyons, Film Dokumenter, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=k8cbLj5ehNU>. Diunduh 22 November 2014.

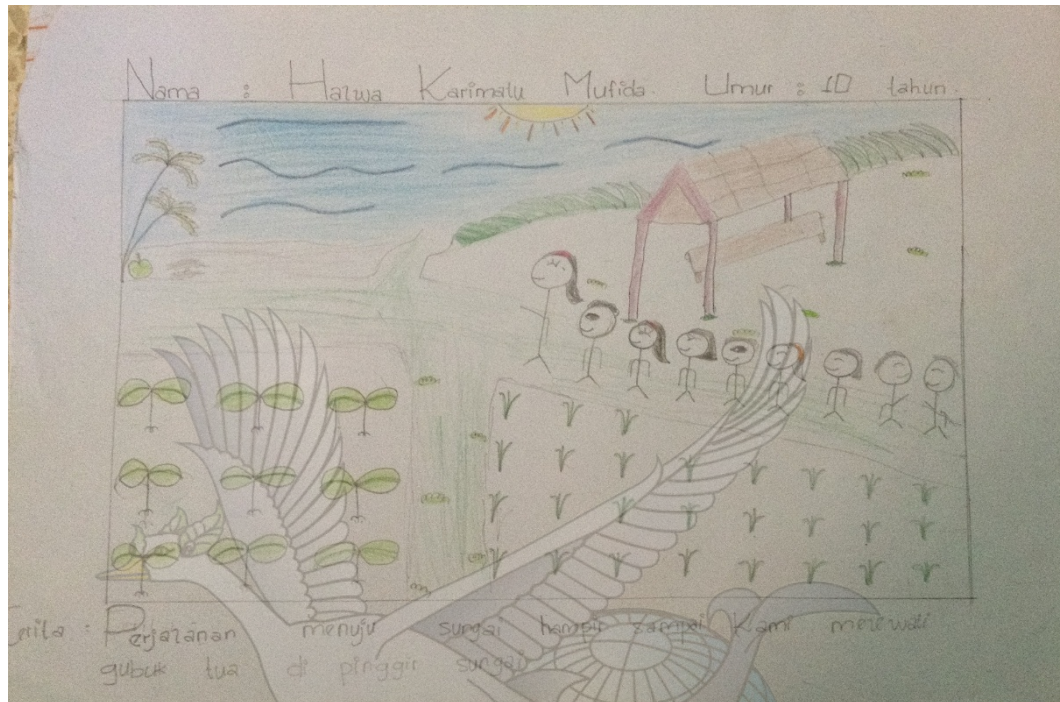
Walking with Cavemen. Sutradara Jacques Malaterre France 3-Transparances Production- 17 Juin Production- Production Pixcom-RTBF-Mac Guff Lagne-2002. Perancis: Film Dokumenter, 2002 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=524gAFzwNjQ>. Diunduh 23 November 2014.

World's oldest cave paintings from 40,000 years ago discovered in Indonesia. Seth Borenstein science journalist, The Telegraph, 2014 dalam <https://www.youtube.com/watch?v=DSXtnTw3U3o>. Diunduh 23 November 2014.

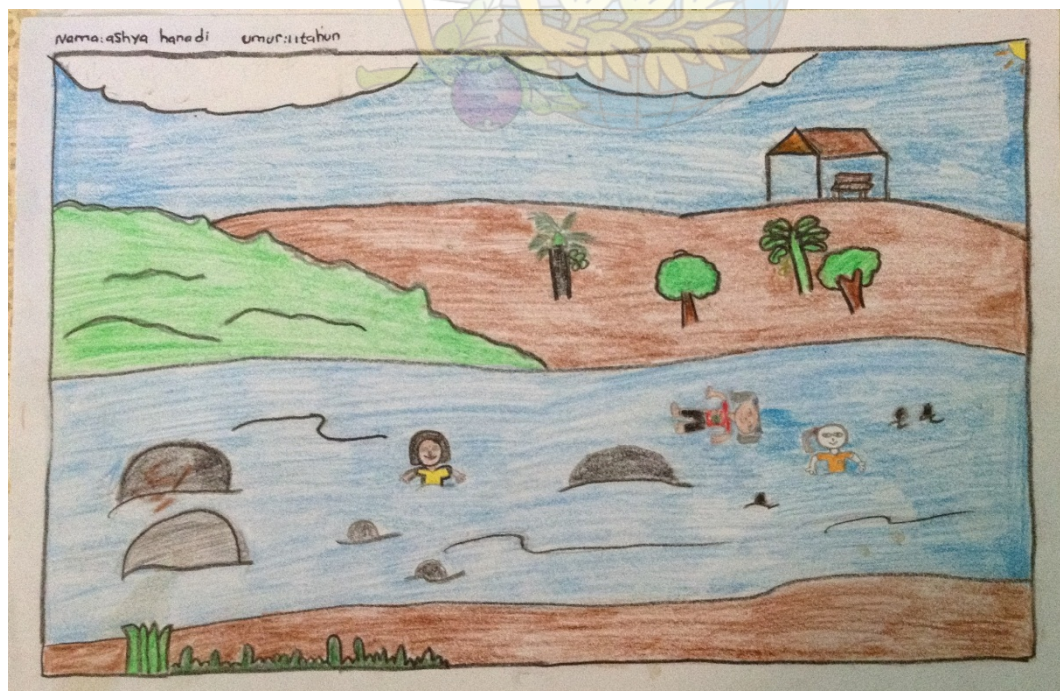


LAMPIRAN I

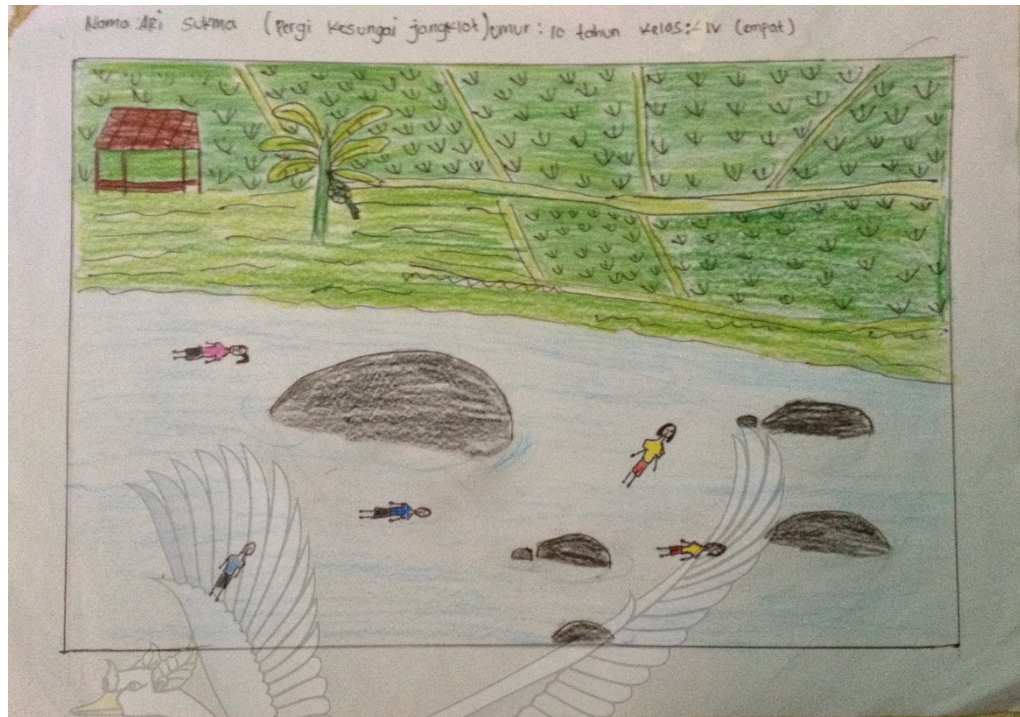
HASIL GAMBAR PENGALAMAN ANAK



Gambar 1a. Menggambar pengalaman di Sungai Janglot



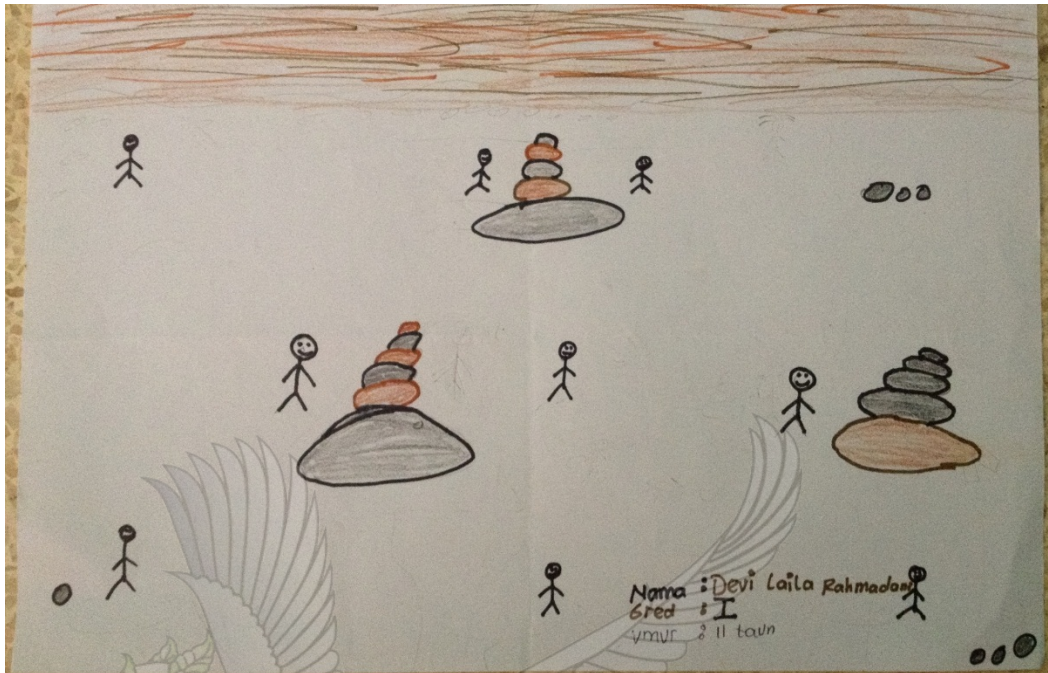
Gambar 1b. Menggambar pengalaman di Sungai Janglot



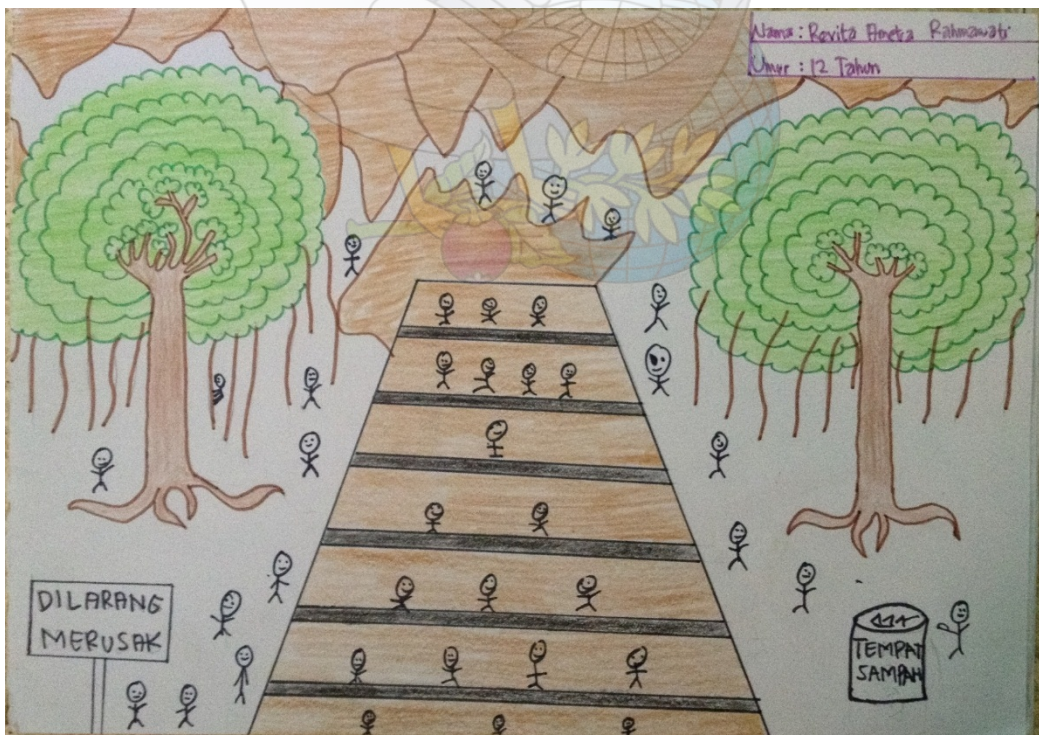
Gambar 1c. Menggambar pengalaman di Sungai Janglot



Gambar 1d. Menggambar pengalaman di Sungai Janglot



Gambar 1e. Menggambar pengalaman di Sungai Janglot



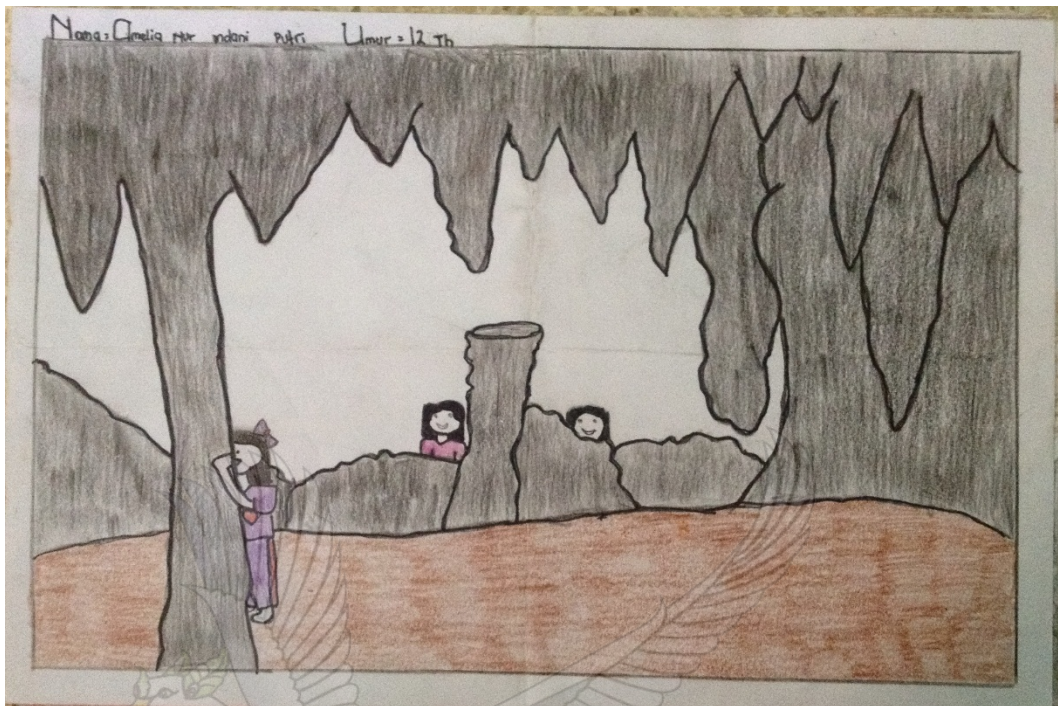
Gambar 1f. Menggambar pengalaman di Gua Tabuhan



Gambar 1g. Menggambar pengalaman di Gua Tabuhan



Gambar 1h. Menggambar pengalaman di Gua Tabuhan



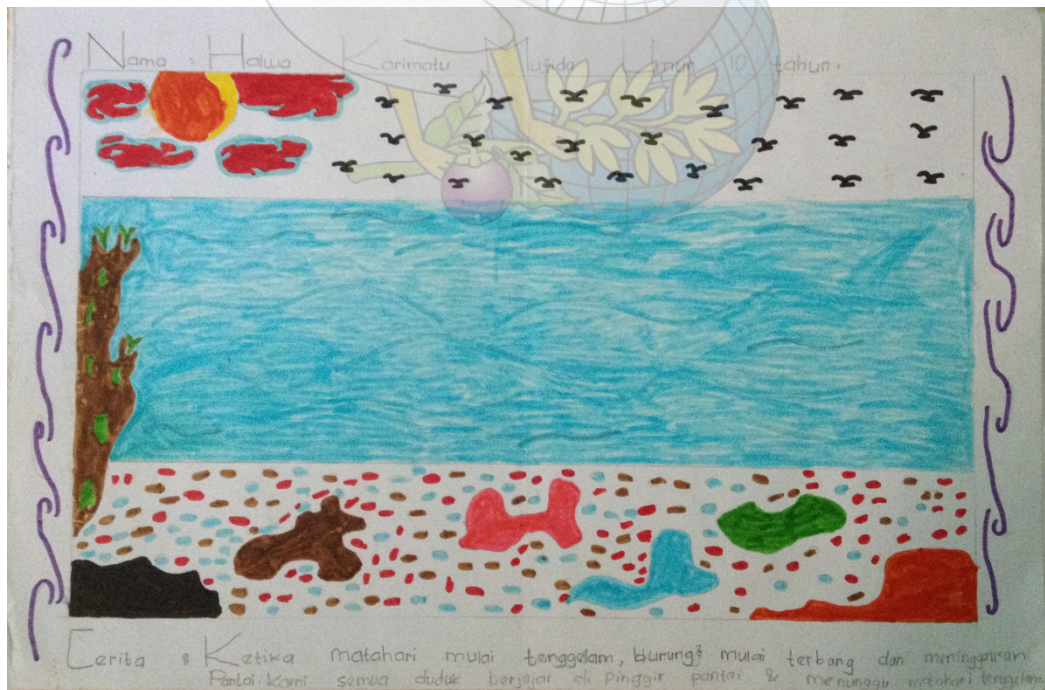
Gambar 1i. Menggambar pengalaman di Gua Tabuhan



Gambar 1j. Menggambar pengalaman di Gua Tabuhan



Gambar 1k. Menggambar pengalaman di Pantai Srau



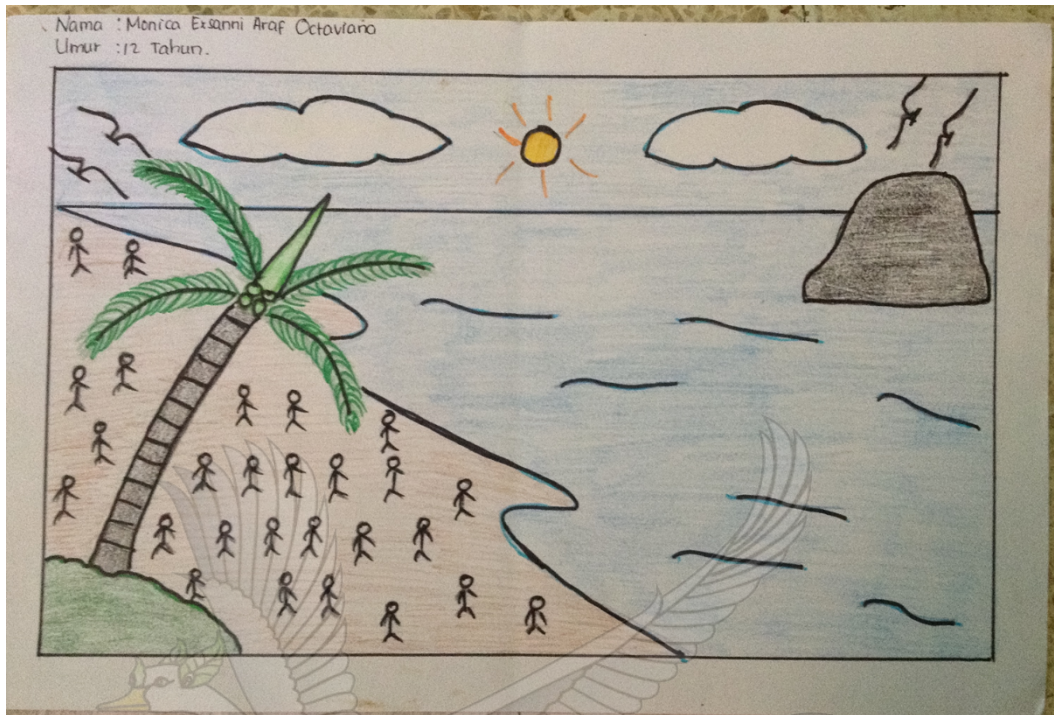
Gambar 1l. Menggambar pengalaman di Pantai Srau



Gambar 1m. Menggambar pengalaman di Pantai Srau



Gambar 1n. Menggambar pengalaman di Pantai Srau



Gambar 1o. Menggambar pengalaman di Pantai Srau

LAMPIRAN 2

HASIL CERITA PENGALAMAN ANAK

No. _____
Date _____
Nama: Serly Itat umur: 14 tahun

Pengalaman ke kali njangklot

Sore itu saya dan teman-teman saya, diajate oleh bulina. dalam perjalanan saya dan teman-teman saya asyik makan jajan, Permen. Sesampainya dikali njangklot langsung kesungai dan bermain air-begelam-begelaman, ngambang-ngambang, dan Pakotnya seru lho, ada yang mencari batu-batu fosil. dan kita juga lari-larian sampai terjatuh dan kalau kita lari itu harus berbunyi blung-blung. waktu sudah berlalu saya dan teman-teman saya segera mentos dari air dan naik ambil baju, dan ganti baju dikaman mandi. Setelah itu kita naik mobil angkot dan segera pulang, di jalan pun kita bercerita kalau tadi sangat asyik sekali. Sesampainya disanggar kita istirahat dulu. setelah istirahat kita langsung pulang. Sekian dari terimakasih

MY BOOK

Gambar 2a. Pengalaman ke Sungai Janglot

No. _____ Date: _____

☐ monday ☐ tuesday ☐ wednesday ☐ thursday ☐ friday ☐ saturday

☐ Ke sungai Jangklot

☐ Nama : Citra.

☐ Saya ke sungai jangklot bersama teman-teman sanggar

☐ Aku menaiki mobil berwarna Putih di Perjalanan, bercerita, bertawa.

☐ tawa sampai di sana saya meletakkan tas dan sandal

☐ terus berbaris kelompok saya mbak eruna terus

☐ berjalan ke sungai di sana saya berenang bajunya basah semur

☐ dan menumpuk batu secata berkelompok dan disana yang dicari

☐ batu tua dan di sana di kasih tau mana yang batu tua dan

☐ yang batu kali

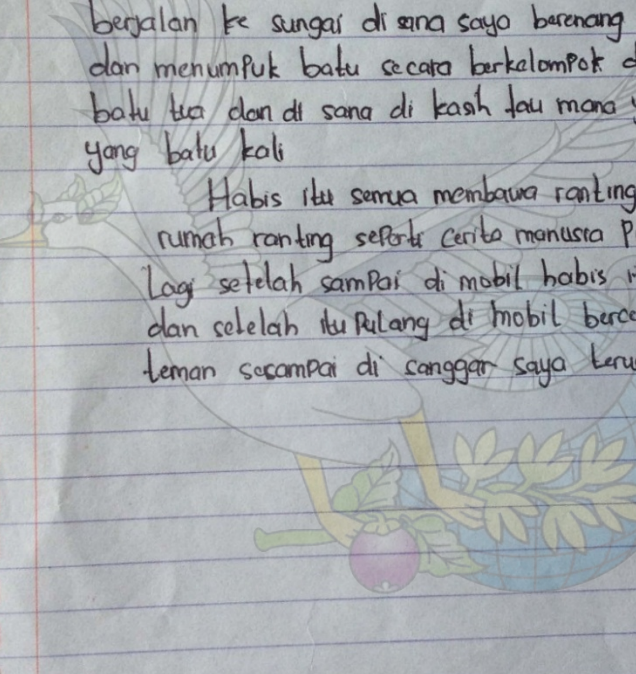
☐ Habis itu semua membawa ranting untuk di jatikan


☐ rumah ranting seperti cerita manusia Purba habis itu berbaris

☐ Lagi setelah sampai di mobil habis itu ganti terus Pengumuman

☐ dan setelah itu Pulang di mobil bercerita lagi dengan teman.

☐ teman sesampai di sanggar saya terus Pulang.





Gambar 2b. Pengalaman ke Sungai Jangklot

No. _____
Date: _____

Bermain ke Kali Janglot

Pada hari Selasa sore jam setengah 2, saya dan teman-teman diajak oleh bu Lina ke kali Janglot. Saya dan teman-teman berangkat dari sanggar pukul setengah 2 sore. Dalam perjalanan, hati kita merasa senang dan gembira. Pukul 2 sore saya dan teman-teman tiba di tempat tujuan. Disana airnya sangat deras dan jernih, selain air, ada juga batu, tanah, dan tumbuhan disekitarnya. Saya dan teman-teman di kasih waktu oleh bu Lina 1 setengah jam, untuk mengeksplorasi lingkungan kali Janglot dan setelah itu kami berenang. Waktu sudah berlalu, saya dan teman-teman di suruh mencari batu tua, untuk di tumpuk-tumpuk. Setelah selesai menumpuk batu, kami diajak untuk membuat rumah ranting, pertama, kami mengambil ranting kayu di dekat kali janglot dulu, setelah rantingnya terkumpul, kami membuat pola rumah. Setelah selesai, kami ganti baju. Setelah ganti baju kami melihat pemandangan dari atas rumah mbak Dias. Setelah itu, kami pulang.

Korun pada zaman dahulu kali Janglot adalah kali manusia purba. Di kali ini banyak batu, dan ada juga fosil - fosil manusia purba, yang sampai sekarang masih ada.

TAMAT

Nama: Revita Ameliana
Grade: II (dua)
Tema: Kali Janglot
Tanggal: 20-09-2016
T.T.O.
Rediff

To be a winner, all you need is to give all you have

Gambar 2d. Pengalaman ke Sungai Janglot

No. _____

Date : _____

Berekreasi Ke Sungai Janglot

Pada hari Selasa Saya pulang Sekolah jam 13.00, Sampai di rumah Saya beristirahat Sampai jam 13.15, terus Saya menyiapkan yang harus dibawa ke Sungai Janglot Seperti handuk, baju, celana, dan mantel. Saya berangkat jam 13.30, Sampai di Sanggar Saya masih menunggu teman-teman yang belum datang, dan lalu Sudah berkumpul dan dimasukkan oleh Bu Lina dan ada pengumuman tentang pemberangkatan ke Sungai Janglot, dan jam 14.30 kami Semua berangkat ke Sungai, Kami menaiki mobil andongan dengan merasafan Senang hati, Kami Semua Sampai disana jam 15.00 lalu kami berdoa bersama-sama, Kami sampai di Sungai langsung bermain-main, dan jam 15.30 kami bermain tumpuk batu, batu itu adalah batu fosil, yang dulunya dipergunakan oleh manusia purba, dan Sudah selesai menumpuk batu, kami langsung mengambil ranting untuk dijadikan rumah Seperti manusia purba pada zaman dahulu, dan kamilah Semua Setelah basah kuyub kami ganti baju, dan kembali berkumpul untuk persiapan pulang, dan akhirnya Kami Semua pulang dengan Selamat, dan Senang hati dipergalan pulang.

NAMA=Hariska Fera -R.

You'll never know till you have tried

SINARI DUNIA

Gambar 2e. Pengalaman ke Sungai Janglot

Nama : Revita Amdia R.
 No. :
 Date :
 Bermain ke Goa Tabuhan

Pada tanggal 9 Oktober 2016 hari minggu, kami diajak oleh bu Lina ke goa tabuhan. Paginya kami diajak ke kali Janglot. Siangnya kami ke Goa tabuhan. Kami berangkat dari kali Janglot pukul 12.30 atau jam setengah satu siang. Dalam perjalanan hati kami merasa senang dan gembira. Karena ingin melihat pemandangan yang indah disana.

Waktu telah berlalu, kami sampai di tempat tujuan. Disana pemandangannya sangat indah dan ketika pengunjung datang ketanya menarik sambil difoto-foto. Dimulut goa terdapat banyak tumpukan batu-batu yang besar. Setelah melihat pemandangan, kami masuk kedalam. Didalam goa terdapat banyak stalagtit dan stalagmit. Stalagtit adalah batu yang menggantung, sedangkan stalagmit adalah tumpukan batu yang menempel dibawah. Disana kami langsung disuruh bermain. Ada yang juringan, penclakkan, ada yang bermain masak-masakan, dan ada juga eksplorasi batu. Saya dan sebagian teman saya disuruh eksplorasi batu. Batu tersebut ada yang kasar dan ada yang licin. Setelah bermain, kami disuruh untuk kumpul dulu. Setelah kumpul semua, kelompok eksplorasi batu dan juringan disuruh oleh bu Lina untuk ke ruangan gua yg agak sempit. Kami disuruh tidur terus disuruh menggigit seperti orang sedang kedinginan. Setelah itu, kami istirahat sebentar. Setelah istirahat kami pulang jam 15.30 atau jam setengah empat sore.

Konon katanya, gua tabuhan ini guanya manusia purba. ditempat ini banyak stalagtitnya. Kalau dipukul, bisa bersuara seperti suara gamelan Jawa

TAMAT

Nama : Revita Amdia R.
 Grade : II (dua)
 Umur : 12 Tahun

To be a winner, all you need is to give all you have

Gambar 2f. Pengalaman ke Goa Tabuhan

NAMA = KARTIKA TYAS PERMATA SARI

UMUR = 9 Tahun

No.

Date.

GOA TABUHAN

Dari zaman dahulu banyak wisatawan yang datang ke goa tabuhan. Disana para wisatawan dapat mendengarkan suara alunan gamelan yang seperti alat tradisional. Namun disini ada keunikan yang terdapat di dalam goa tabuhan, yaitu suara gamelan sungguh-sungguh aneh. Karna suara gamelan yang berada di dalam goa tabuhan adalah gamelan batu.

Pada hari minggu saya pergi ke goa tabuhan bersama teman-teman. Saya berangkat pukul 13.00 naik mobil. Sepanjang perjalanan saya melihat pemandangan yang sangat indah. Sampai disana saya dan teman-teman masuk ke goa tabuhan. Disana saya dan teman-teman bermain petak umpet, masak-masakan, jorongan, panjat batu. Hari menjelang sore saya dan teman-teman pulang naik mobil.

Di hari-hari libur pun banyak pengunjung yang datang ke goa tabuhan tepatnya di desa Wareng Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan. Bukan hanya wisatawan dalam negeri saja yang datang ke goa tabuhan melainkan banyak wisatawan asing yang berkunjung ke goa ini.

Belajar lebih giat lagi

@PaperStar

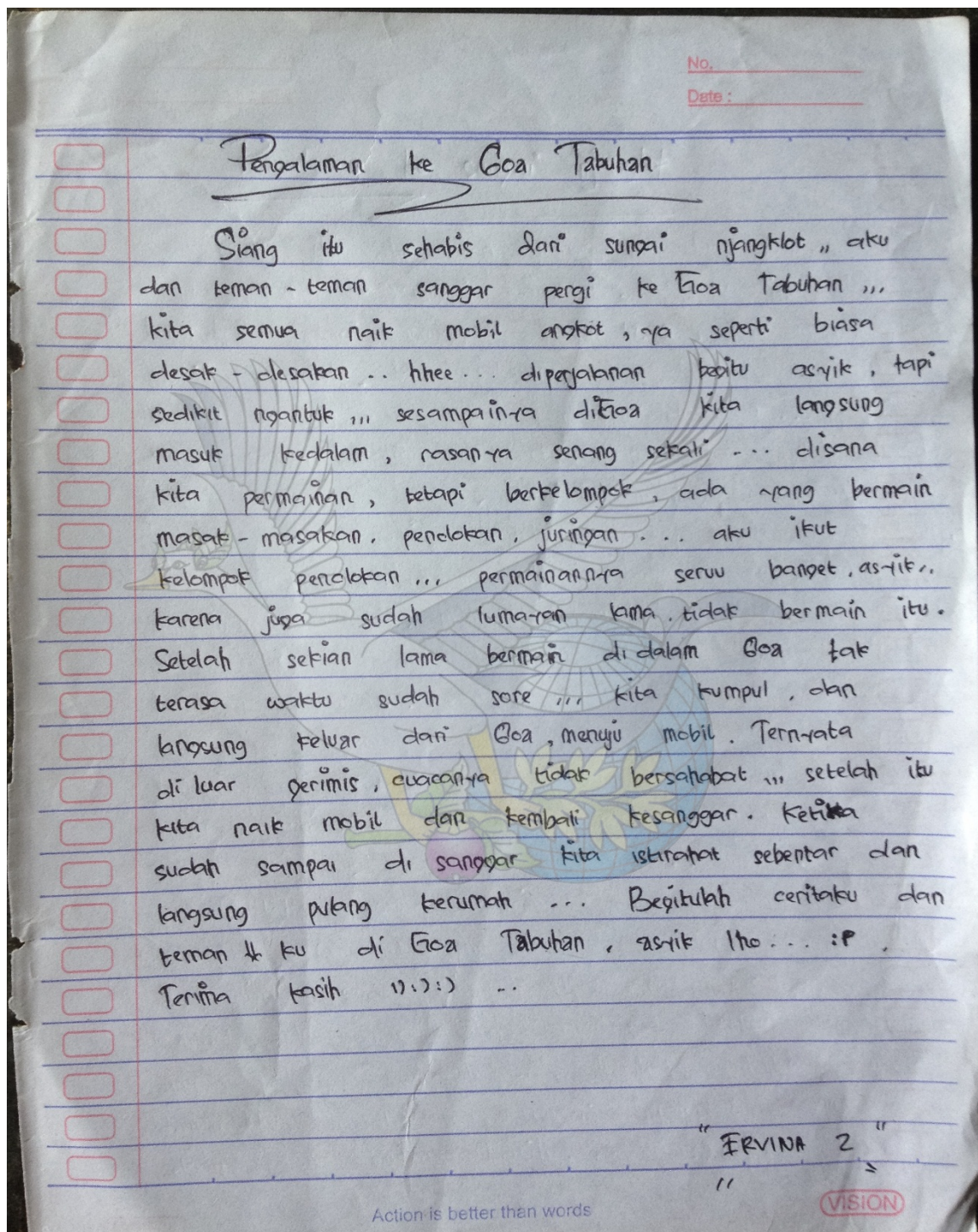
Gambar 2g. Pengalaman ke Goa Tabuhan

Nama = Astryt Kurnalia Anggun S. No. 03
Date: 11-10-2016
umur = 10 tahun

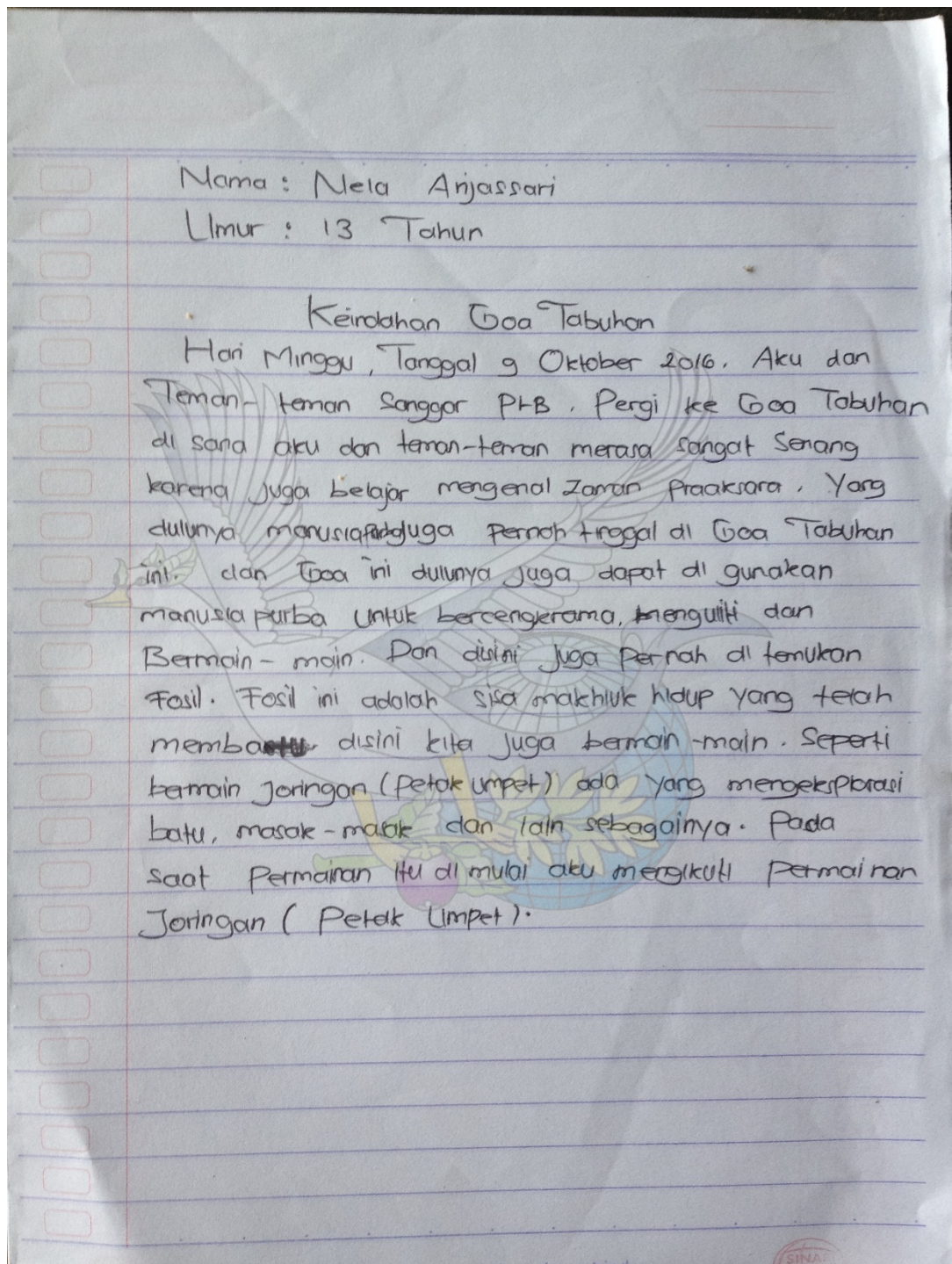
Pengalaman Menyenangkan di Goa Tabuhan

Pada hari Minggu Selesai latihan di Sungai Janglot kami langsung menuju Goa Tabuhan. Sesampai di Goa Tabuhan kami langsung naik dan masuk ke dalam Goa. Saat itu lihat Goa Tabuhan seperti ada perubahan. Setelah itu bu Lina langsung membagi kelompok ada kelompok eksplorasi batu, ada kelompok jorongan, ada kelompok pericot - encotan, ada kelompok pasar - pasaran. Mereka pun mulai bermain sesuai kelompok yang dibagikan. Aku dapat kelompok pericot - encotan diantaranya Nabila, Citra, Aku, Mbak Sari, Mbak Nia, Mbak Ervina, Nadia, dan Eva. Setelah itu test suka kotor atau tidak. Setelah itu pengumuman akan latihan lagi hari apa dan dimana (tgl 11-10-2016 di sanggar) Setelah itu aku dan Halwa ingin ke pasar di dekat Goa tabuhan. Aku dan Halwa membeli barang yang sama. Setelah itu Aku kembali menuju tempat parkir untuk makan roti bersama-sama, dan Setelah itu kami naik mobil dan akhirnya pulang.

Gambar 2h. Pengalaman ke Goa Tabuhan



Gambar 2i. Pengalaman ke Goa Tabuhan



Gambar 2j. Pengalaman ke Goa Tabuhan

fat animals



tanggal / hari, 16, 00 - 2016 hari minggu saya dan teman-teman sanggar saya pergi Jalan-Jalan ke srau, kami disana naik bukit, menggambar dipasir dan membuat patung pasir, merangkak, lari-lari, berguling-guling, dan menggambar di kertas gambar.

Saya merasa senang, karena banyak teman dan adik sekali bermain disana, kami disana juga melihat pemandangan yang bagus serta melihat matahari yang akan terbenam.

Setelah itu kami ganti baju dan makan, sesudah itu sebagai penutup kegiatan kami dan teman-teman menari sampai sekitar jam 19.30 karena hari sudah malam kami pun prepare untuk kembali pulang.

Sungguh pengalaman yang luar biasa karena selain menyenangkan kegiatan ini membuatku belajar dan mengerti hal-hal baru.

Shinta

Umur : 10 th.

GRADE = 1

Shinta Oliviya Ambarwulan.



Gambar 2k. Pengalaman ke Pantai Srau

No.		Date :			
<input type="radio"/> monday	<input type="radio"/> tuesday	<input type="radio"/> wednesday	<input type="radio"/> thursday	<input type="radio"/> friday	<input type="radio"/> saturday
<input type="checkbox"/>	Pengalaman ke Pantai Srau				
<input type="checkbox"/>	<p>Pada hari Minggu, 16 Oktober 2016 di sanggar Pradapa Loka Bakti akan ada kegiatan ke Pantai Srau. Kami berangkat dari sanggar pukul 12.30 dan sampai di sana pukul 14.30. Dipersiapkan menuju pantai Srau kami melewati jalan yang berkelok-kelok, menurun dan menaik dengan curam. Sayangnya, pada saat perjalanan menuju Pantai Srau tepatnya di depan SDN Candi IV salah satu mobil rombongan kami bannya bocor, sehingga kami harus menunggu ban mobil tersebut di ganti. Setelah ban mobil tersebut selesai di ganti kami melanjutkan perjalanan, dan setelah beberapa menit kemudian kami sampai di lokasi.</p> <p>Sesampainya di lokasi kami langsung turun dari mobil dan langsung mengumpulkan hp, kunci sepeda motor dan uang. Selanjutnya kami berbaris sesuai kelompok dan Bu Lina mengingatkan kembali beberapa urutan agenda yang akan dilaksanakan sekarang. Kemudian kami berjalan sesuai kelompok untuk mendaki gunung sambil bernyanyi-nyanyi. Setelah beberapa menit kemudian akhirnya kami tiba di kaki gunung dan melanjutkan perjalanan ke pantai Srau tiga. Di sana kami latihan sesuai petunjuk dan arahan dari Lina. Dan kebetulan kelompok kami bertugas merangkak-rangkak di pasir. Dan kegiatan terakhir sambil menunggu sun set, kami bermain air laut.</p> <p>Setelah sun set telah menghilang dan hari mulai gelap. akhirnya kami kembali ke mobil untuk ganti baju dan makan malam. Selanjutnya bersiap-siap untuk pulang.</p> <p>Nama : Meliana Ruspitasari Umur : 15 tahun</p>				

Gambar 21. Pengalaman ke Pantai Srau

Hari menjelang larut malam matahari mulai terbenam. Saya dan teman-teman berganti pakaian lalu makan malam bersama-sama. Saya dan teman-teman merayakan sunset dipantai saw. Hari sudah malam. Saya dan teman-teman naik mobil dengan kelompok masing-masing. Lalu saya dan teman-teman pulang.

UMUR = 9 TH (tahun)

259

No. _____
Date: _____

Halaman 17

<input type="checkbox"/>	Bermain ke Pantai Srau
<input type="checkbox"/>	Pada hari minggu, tanggal 16 Oktober 2016, saya dijak oleh
<input type="checkbox"/>	bu Lina ke Pantai Srau. Pagiya kami disanggar, kami di
<input type="checkbox"/>	sanggar pemanasan, bermain, dan menyangi-nyanyi. Kami
<input type="checkbox"/>	menyangi berjudul "Lungset Klambi". Nyanyianya sangat lucu
<input type="checkbox"/>	sekali. Setelah itu, kami istirahat dan makan siang. Jam telah
<input type="checkbox"/>	berlalu, kami siap-siap untuk naik mobil tole bulu hitam.
<input type="checkbox"/>	Kami berangkat dari sanggar pukul 12.00 siang atau pukul
<input type="checkbox"/>	dua belas siang. Dalam perjalanan, hati kami terasa senang
<input type="checkbox"/>	dan gembira, karena ingin melihat pemandangan Pantai Srau.
<input type="checkbox"/>	Jam telah berlalu, kami tiba di tempat tujuan. Disana
<input type="checkbox"/>	pemandangannya sangat indah sekali dengan hamparan pasir
<input type="checkbox"/>	putih dan birunga laut. Disana juga banyak pandan pantai
<input type="checkbox"/>	yang sedang berbuah. Kami disana banyak melakukan adegan-
<input type="checkbox"/>	adegan. Adegan pertama adalah kami arak-arakan atau yang
<input type="checkbox"/>	disebut dengan jelajah. Kami melewati bukit di samping pantai.
<input type="checkbox"/>	Setelah jelajah, kami disuruh berkumpul dihilu. Setelah berkumpul,
<input type="checkbox"/>	kami disuruh lari dan bilang "seeerrrr buuu". Setelah itu, kami
<input type="checkbox"/>	disuruh merangkak, ada yang lari, ada yang merayap, dan
<input type="checkbox"/>	lain-lain. Adegan kedua adalah membuat gambar dan membuat
<input type="checkbox"/>	patung pasir. Pertama, kami membuat gambar dahulu. Setelah
<input type="checkbox"/>	selesai, kami membuat patung pasir. Teman-teman saya
<input type="checkbox"/>	membuat istana dan saya ditimbrun untuk dibuat patung pasir.
<input type="checkbox"/>	Adegan ketiga adalah membuat craft biota laut. Saya
<input type="checkbox"/>	menggambar pemandangan, terus diolesi lem, dan untuk hiasan
<input type="checkbox"/>	diberi kerang atau pasir. Adegan keempat kami bermain-main
<input type="checkbox"/>	air. Adegan kelima kami melihat sunset dan candek ala. Sunset
<input type="checkbox"/>	adalah matahari tenggelam, sedangkan candek ala adalah
<input type="checkbox"/>	awan berwarna merah dari sisa-sisa cahaya matahari. Setelah
<input type="checkbox"/>	itu, kami langsung ganti baju dan makan malam. Setelah istirahat,
<input type="checkbox"/>	kami pulang jam 20.30 malam atau jam setengah sepuluh malam.

Nama: **Revita A. R**
Umur: 12 Tahun

To be a winner, all you need is to

Gambar 2n. Pengalaman ke Pantai Srau

LAMPIRAN 3

HASIL KARYA CRAFT DARI BIOTA LAUT



Gambar 3a. *Craft* dari biota laut



Gambar 3b. *Craft* dari biota laut



Gambar 3c. *Craft dari biota laut*



Gambar 3d. *Craft dari biota laut*



Gambar 3e. *Craft dari biota laut*



Gambar 3f. *Craft dari biota laut*



Gambar 3g. *Craft dari biota laut*



Gambar 3h. *Craft dari biota laut*

LAMPIRAN 4 : FOTO KEGIATAN DI SUNGAI JANGLOT
LINGKUNGAN SUNGAI JANGLOT



Gambar 4a. Lingkungan Sungai Janglot (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4b. Lingkungan Sungai Janglot (Foto: Takashi, 2016)

LATIHAN TUBUH DI SUNGAI JANGLOT



Gambar 4c. Bermain di Sungai Janglot (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4d. Bermain di Sungai Janglot (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4e. Bermain suara kecipak air (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4f. Bermain suara kecipak air (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4g. Menyelam (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4h. Mengambang (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4i. Merangkak (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4j. Bermain kejar-kejaran (Foto: Deasy, 2015)



Gambar 4k. Mandi bersama teman dan hewan peliharaan (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4l. Mandi bersama teman dan hewan peliharaan (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4m. Rumah ranting (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4n. Dunia kamera (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4o. Bermain warna (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4p. Pencarian batu fosil (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4q dan 4r. Proses menumpuk batu (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4s dan 4t. Proses menumpuk batu (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4u dan 4v. Hasil karya anak (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 4w dan 4x. Hasil karya anak (Foto: Takashi, 2016)

LAMPIRAN 5 : FOTO KEGIATAN DI GUA TABUHAN

LATIHAN TUBUH DI GUA TABUHAN



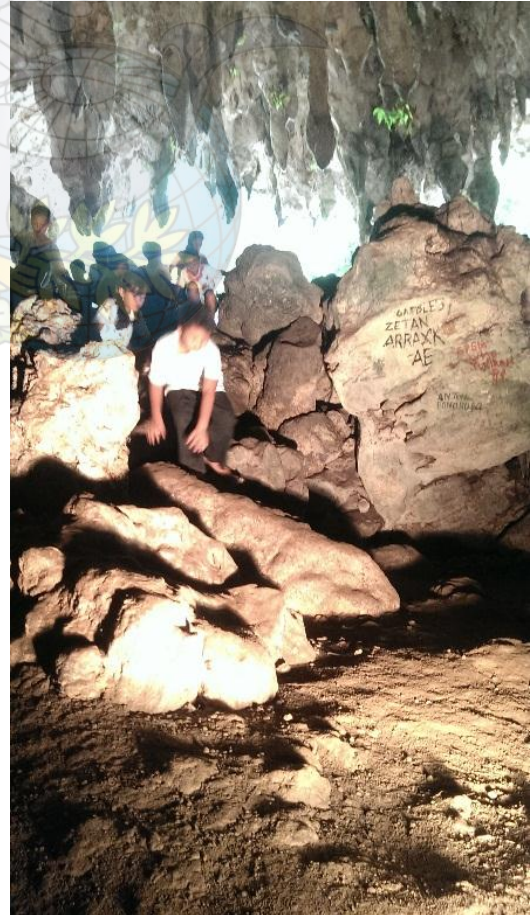
Gambar 5a.Bermain di dalam Gua Tabuhan (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 5b.Bermain di dalam Gua Tabuhan (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 5c. Permainan Sriti (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 5d dan 5e. Bermain di dalam Gua Tabuhan (Foto: Takashi, 2016)

PROSES EKSPLORASI GUA TABUHAN (TERMINAL I)



Gambar 5f. Perburuan binatang purba/terminal I (Foto: Ary Kusuma, 2014)



Gambar 5g. Bermain di gua Tabuhan/terminal I (Foto: Ary Kusuma, 2014)

PAKAIAN PURBA (TERMINAL I)



Gambar 5h. Membuat pakaian purba/aplikasi melihat film prasejarah
(Foto: Ary Kusuma, 2014)



Gambar 5i. Bermain memakai pakaian purba yang telah dibuat
(Foto: Ary Kusuma, 2014)

WAYANG PURBA (TERMINAL I)



Gambar 5j. Bermain wayang purba (Foto: Ary Kusuma, 2014)



Gambar 5k. Bermain wayang purba (Foto: Ary Kusuma, 2014)

CAVE PAINTING



Gambar 5l. Bermain membuat *cave painting* (Foto: Ary Kusuma, 2014)



Gambar 5m. Bermain membuat *cave painting* (Foto: Deasy, 2014)



Gambar 5n. Bermain membuat *cave painting* (Foto: Ary Kusuma, 2014)



Gambar 5o dan 5p. Bermain membuat *cave painting* (Foto: Ary Kusuma, 2016)

INSTALASI CAVE PAINTING (TERMINAL I)



Gambar 5q. Instalasi hasil *cave painting* anak(Foto: Ary Kusuma, 2014)



Gambar 5r. Instalasi hasil *cave painting* anak(Foto: Ary Kusuma, 2014)

LAMPIRAN 6 : FOTO KEGIATAN DI PANTAI SRAU



Gambar 6a. Arak-arakan warna (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6b. Arak-arakan warna (Foto: Agus, 2015)



Gambar 6c. Latihan tubuh di pantai Srau (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6d. Latihan tubuh di pantai Srau (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6e. Bermain menghadang (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6f. Bermain pasir (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6g. Proses eksplorasi di pantai Srau/terminal 3 (Foto: Deasy, 2015)



Gambar 6h. Proses eksplorasi di pantai Srau/terminal 3 (Foto: Deasy, 2015)



Gambar 6i. Memanfaatkan rumput laut (Foto: Deasy, 2016)



Gambar 6j. Memanfaatkan rumput laut (Foto: Deasy, 2016)



Gambar 6k. Membuat patung pasir (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6l. Membuat patung pasir (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6m. Bermain warna (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6n. Bermain warna (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6o. Membuat craft dengan memanfaatkan biota laut (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6p. Membuat craft dengan memanfaatkan biota laut (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6q. Belajar dari nelayan Srau (Foto: Deasy, 2016)



Gambar 6r. Belajar dari nelayan Srau (Foto: Deasy, 2016)



Gambar 6s. Perayaan sunset (Foto: Deasy, 2015)



Gambar 6t. Perayaan sunset (Foto: Takashi, 2016)



Gambar 6u. Bebakaran Ikan (Foto: Agus, 2016)



Gambar 6v. Fenomena joged dangdut di api unggun (Foto: Takashi, 2016)

LAMPIRAN 7

PORTO FOLIO ANAK

Nama : Setya Rahayu
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 13 tahun



Menggambar 2014



Menggambar 2015



Menggambar 2016



Membuat patung 2015



Membuat patung 2016



Craft memanfaatkan biota laut 2015



Craft memanfaatkan biota laut 2016

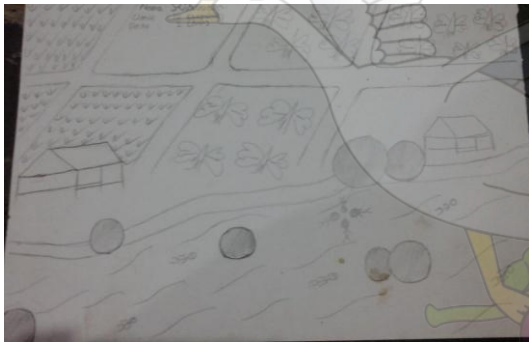


PORTO FOLIO ANAK

Nama : Ridwan Akhrin Nurun Naim
Jenis Kelamin : Laki-laki
Usia : 11 tahun



Menggambar 2014



Menggambar 2015



Menggambar 2016



Membuat patung 2015



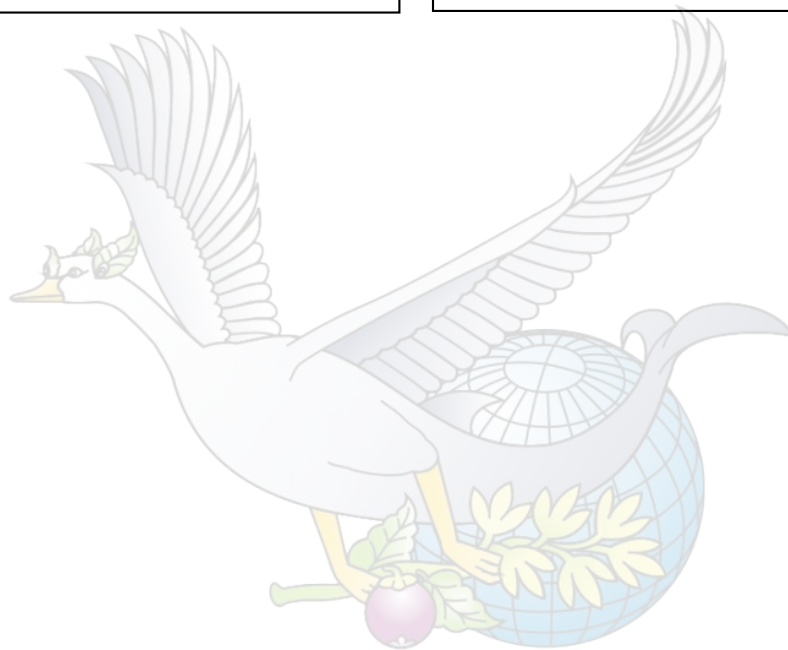
Membuat patung 2016



Craft memanfaatkan biota laut 2015

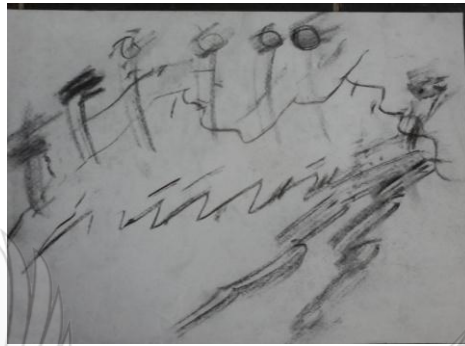


Craft memanfaatkan biota laut 2016



PORTO FOLIO ANAK

Nama : Hana
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 10 tahun



Menggambar 2014



Menggambar 2014



Menggambar 2016



Membuat patung 2015



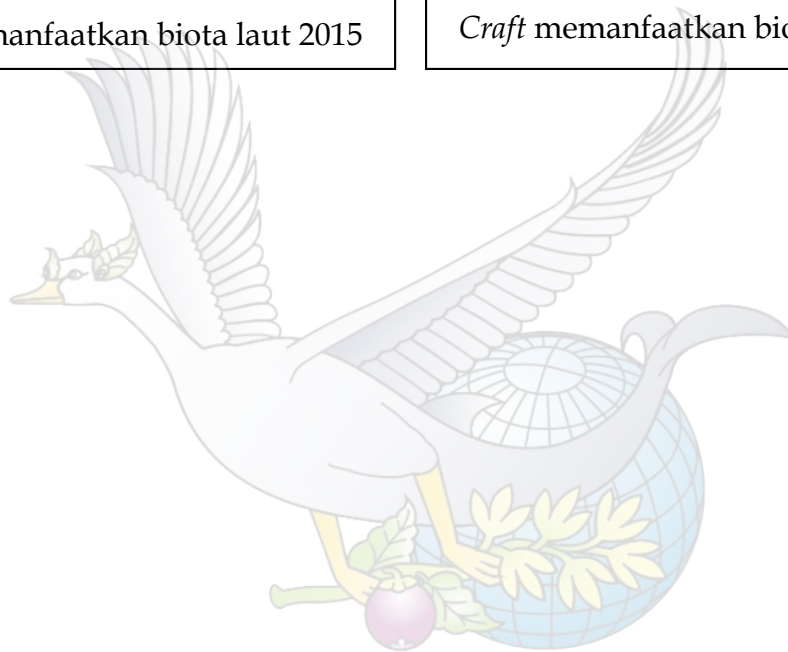
Membuat patung 2016



Craft memanfaatkan biota laut 2015



Craft memanfaatkan biota laut 2016

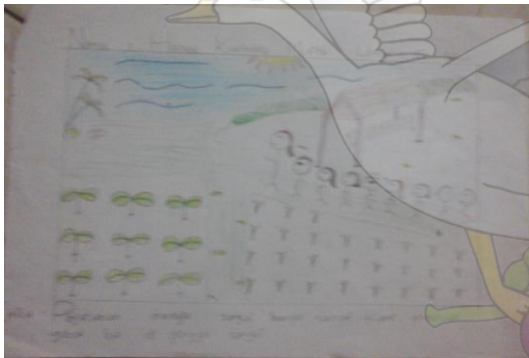


PORTO FOLIO ANAK

Nama : Halwa Karimatu Mufida
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 10 tahun



Menggambar 2014



Menggambar 2014



Menggambar 2016



Membuat patung 2015



Membuat patung 2016



Craft memanfaatkan biota laut 2015



Craft memanfaatkan biota laut 2016

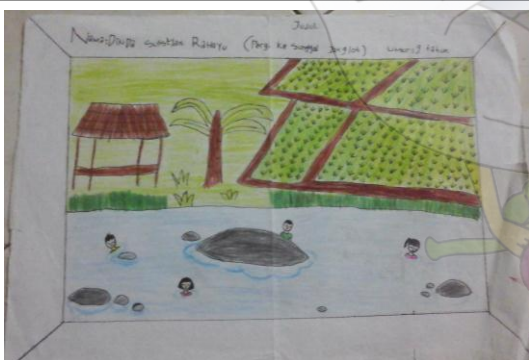


PORTO FOLIO ANAK

Nama : Dinda
Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 9 tahun



Menggambar 2014



Menggambar 2014



Menggambar 2016



Membuat patung 2015



Membuat patung 2016



Craft memanfaatkan biota laut 2015



Craft memanfaatkan biota laut 2016



LAMPIRAN 8

DAFTAR ANAK PENYAJI "PACITANIAN"

No	Nama	L/P	Lembaga
1.	Alfian Irvan Ardianto	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
2.	Alif Nurrohim Wijaya	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
3.	Amelia Putri Firdasari	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
4.	Claurel Shalsa Billa. P	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
5.	Zahra Fatin Rafifah	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
6.	Galuh Tri Soffi Suryani . S	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
7.	Ika Putri Agustina	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
8.	Indri Zahratul Afifah	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
9.	Irma Nur Vadila	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
10.	Kartika Tyas Permata. S	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
11.	Marwa Rameyza Elya	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
12.	Mei Widiyastuti	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
13.	Mey Dista Rahma. F	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
14.	Mutalip Yasin	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
15.	Naila Nurzain	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
16.	Na'ilah Putri Maharani	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
17.	Nerly Veby Agustin	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
18.	Reflyani Fania Febriyanti	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti

19.	Reyza Rahmat Aditya	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
20.	Andung Sri Baktiar	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
21.	Arahma Meilova Frisela	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
22.	Delima Puja Wanerina	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
23.	Desi Oktavia Rahayu	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
24.	Devi Laila Ramadani	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
25.	Dita Larasati	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
26.	Elvara Aulia Prabasiwi	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
27.	Ike Febriana Nur Saputri	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
28.	Nadhiva Febrianti	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
29.	Refina Decha Arfiani	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
30.	Sela Arwanda	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
31.	Shinta Olivia Ambarwulan	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
32.	Umi Laila Ramadani	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
33.	Yetvina Nabila Okta. N.R	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
34.	Zaki Fairus Sitompul	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
35.	Ashya Hanadi	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
36.	Ari Sukma Wigati	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
37.	Astryt Kurnalia Anggun. S	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
38.	Davina Amelia Citra. M	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
39.	Deva Maulana. A	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti

40.	Dinda Sulistiani Rahayu	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
41.	Mario Dwi Prasetyo	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
42.	Ridwan Akhrin N.N	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
43.	Rokhana Sahfira Azzahro	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
44.	Setya Rahayu	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
45.	Ardea Ayu Pratiwi	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
46.	Fransiska Amelia Agustin	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
47.	Halwa Karimatu Mufida	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
48.	Monica Exsanni.A.O	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
49.	Nela Anjassari	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
50.	Sekaria Febrilian. P.W	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
51.	Serlis	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
52.	Sherly Ita Triwahyuni	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
53.	Adif Jamil Pradana	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
54.	Ariani Erga Pramukti	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
55.	Dhiyan Ayu Indraswati	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
56.	Harliska Fera. R	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
57.	Reny Ega Famecta	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
58.	Melyana Puspita Sari	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
59.	Ervina Zulaidah	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
60.	Intan Permata Sari	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti

61.	Eva Nurmalasari	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
62.	Evi Kusumawati	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
63.	Nina Alfia Nursyamsi	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
64.	Anes Ayu.P	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
65.	Ariesta Maharani	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
66.	Yasinta Wenda. M	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
67.	Umi Royani	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
68.	Yuliani Tri K	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
69.	Windiasari	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
70.	Fitria Dania Julianti	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
71.	Anang Setiawan	L	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
72.	Oktavia Dwi Rahayu	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
73.	May Widiyastuti	P	LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
74.	Sevika Alia Dani	P	SDN Taman Asri II
75.	Regina Zahwa Zevina	P	SDN Taman Asri II
76.	Vina Meilana	P	SDN Taman Asri II
77.	Candra Tri Mukti	L	SDN Taman Asri II
78.	Riko Istiawan	L	SDN Taman Asri II
79.	Alfian Chandra O.V	L	SDN Taman Asri II
80.	Musa Nur Fauzi	L	SDN Taman Asri II
81.	Dika Huda Alya. D	L	SDN Taman Asri II

82.	Marini Anggita Putri	P	SDN Taman Asri II
83.	Rizqi Irfansyah	L	SDN Taman Asri II
84.	Melia Nur Siti. F	P	SDN Pelem III
85.	Syalwa Nimas Ayu	P	SDN Pelem III
86.	Nabila Salma Saidah	P	SDN Pelem III
87.	Asifa Nurul Mifta	P	SDN Pelem III
88.	Winda Nur. K.O	P	SDN Pelem III
89.	Henita Ega S	P	SDN Pelem III
90.	Laili Washliyati	P	SDN Pelem III
91.	Leinge Herlina Saputri	P	SDN Pelem III
92.	Rinda. M.A.W	P	SDN Pelem III
93.	Bunga Enjelina Laura.P	P	SDN Pelem III
94.	Oktavia Putri.R	P	SDN Pelem II
95.	Amelia Safitri	P	SDN Pelem II
96.	Ramadan Dwi.H	L	SDN Pelem II
97.	Ramadan Eka.P	L	SDN Pelem II
98.	Joni Rizqi.M	L	SDN Pelem II
99.	Tita Purwadinata	P	SDN Pelem II
100.	Hasinta Lutfi.A	P	SDN Pelem II
101.	Tasya. M	P	SDN Pelem II
102.	Ayun Q	P	SDN Pelem II

103.	Fina.I.P	P	SDN Pelem I
104.	Alin. N.K	P	SDN Pelem I
105.	Rahmat Adi.P	L	SDN Pelem I
106.	Dava Putra V	L	SDN Pelem I
107.	Tasya Hanifa	P	SDN Pelem I
108.	Sherin L.F	P	SDN Gondosari I
109.	Ika Wahyu Rianti	P	SDN Gondosari I
110.	Oktaviani Putri	P	SDN Gondosari I
111.	Anugrah Dinda A	P	SDN Gondosari I
112.	Suja Khanza H	P	SDN Gondosari I
113.	Muhamad Nofal. A	L	SDN Gondosari I
114.	Dwi Anjar.P	L	SDN Mendolo Kidul II
115.	Ervan Dwi P	L	SDN Mendolo Kidul II
116.	Galih Agung L	L	SDN Mendolo Kidul II
117.	Nando Viarga A.P	L	SDN Mendolo Kidul II
118.	Bayu Joko S	L	SDN Mendolo Kidul II
119.	Satria	L	SDN Mendolo Kidul II
120.	Azza Nabilatul Faidah	P	SDN Mendolo Kidul II

LAMPIRAN 9

TIM PRODUKSI “Pacitanian Education of Art”



1. Pimpinan Produksi	: Agung Gunawan
2. <i>Financial Manager</i>	: Diana Nur Hayati
3. Kesekretariatan	: Ika Lestari
4. PJ Anak	: Anik Puji Rahayu
5. PJ <i>Venue</i> :- Gua	: Johan Adiyatma Baktiar
- Sungai	: May Widhiastuti
- Pantai	: Syukron Riyadi (Sukri)
6. <i>Videografer</i>	: Bimo Suryojati
7. <i>Publication</i>	: Arga D. Wicaksana (Gaga) Wahyu Kuncoro Aryasa Yusuf Pratama
8. PJ Penguji	: Diana Nur Hayati
9. PJ Konsumsi	: Ita Puji Astuti Sri Murni
10. PJ Tamu	: Very Muharyanti
11. Transportasi	: Sutarno
12. <i>Public Relation (permit)</i>	: Diana Nur H.
13. <i>Sound System</i>	: Danna Setiawan
14. <i>Lighting</i>	: Farik Eko Deden Bulenk
15. PJ Properti	: Anang Setiawan
16. PJ Perlengkapan	: Bambang Arifin
17. <i>Crew Artistik</i>	: Bambang Arifin Bambang Hermanto Sukri Yungga Dwi Raharjo Tri Paryanto Dimas Septiaji
18. PJ Arak-arakan	: Anang Setiawan
19. Penghubung	: Anang Setiawan Priti
20. Dokumentasi/Foto&video	: Bimo Suryojati Agus Supertramp Ary Kusuma Arga DW (Gaga) Takashi Takiguchi

LAMPIRAN 10

Naskah Permainan Imajinasi (Terminal 1)

Di suatu malam yang cerah dan dingin, sekelompok manusia purba bercengkerama di dalam goa bersama keluarganya.

Mereka kemudian bermain-main “Menirukan Binatang”, seperti kera, gajah, burung, babi hutan, serangga, kudanil, rusa, hiu, badak, buaya, dan kerbau.

Dalam lima hitungan mereka membentuk lima kelompok kecil. 1, 2, 3, 4, 5. Dengan dipimpin oleh salah satu diantaranya, mereka bermain “Apa Ini Apa Itu”.

Suasana semakin mengasikkan dengan permainan “Predator dan Mangsa”.

Malam semakin larut dan dingin. Lima kelompok kecil manusia purba bekerjasama membuat pakaian purba.

Dengan memakai pakaian yang telah mereka buat, mereka asik berkejar-kejaran dan saling bersembunyi dengan permainan “Joringan”.

Keesokan harinya ;

Di suatu padang sabana Ambrona, sekelompok Homo Erectus menggiring binatang besar Kudanil ke arah hamparan rawa yang dipakai sebagai jebakan. Dengan teriakan-teriakan, Kudanil digiring masuk ke rawa. Gumpalan lumpur membelit kakinya. Langkah Kudanil semakin berat. Kudanilpun kelelahan dan melemah. Kapak pembelah dan kapak

genggam melayang dan menerjang. Akhirnya sang Kudanil telah siap menjadi santapan yang lezat.

Matahari bergerak ke arah barat, hari mulai sore.

Sekelompok manusia purba kembali ke dalam goa. Jalan yang mereka lewati sangat berliku. Sambil bernyanyi riang gembira mereka melewati bukit dan lembah karst. Di dalam perjalanan mereka menemukan batu Oaker merah. Seketika itu juga mereka telah asik bermain warna. Meninggalkan jejak-jejak lukisan pada benda di sekitarnya.

Kegembiraan berlanjut dengan mempermainkan warna-warna yang ada di tangan mereka.

Tiba-tiba terdengar suara gemuruh yang sangat hebat. Gunung berapi meletus membawa gempa bumi yang sangat dasyat. Lelehan lava, merah menyala meluluh lantakkan semua yang dilewatinya. Menyisahkan himpunan tulang-tulang yang berserakan yang kian lama kian mengeras dan akhirnya menjadi fosil.

- ❖ Pembaca Naskah : Silvy
- ❖ Wayang Manusia Purba : Yuli, Adif, Firda, Adit
- ❖ Wayang Kudanil : Andre, Yosa
- ❖ Pemimpin Permainan : Dias
- ❖ Kudanil Kerangka (Wuwu): Anang, Anes, Nia, Nina, Ridwan, Rio, Hanum, Eva, Vivi, Lian, Reni
- ❖ Pemimpin Manusia Purba (yang menggiring Kudanil)
 1. Shinta, Umi
 2. Eca, Windiasari
 3. Fitka, Tata

LAMPIRAN 11

RUNNING ORDER SITE “PACITANIAN”

NO	TITLE	TIME	LIGHT	AUDIO	PROPS
	<i>Penguji Datang ke tempat transit</i>	08.00-08.30	-	-	
	<i>Penguji menuju ke bantaran Sungai Janglot</i>	08.30-09.00			
1.	Sungai Janglot	09.00-10.30	Cahaya matahari		<ul style="list-style-type: none"> - Hewan ternak : 1 ekor sapi dan ekor kambing - Ranting-ranting pohon - Telepon genggam dengan akses internet dan kamera - Batok kelapa/ember warna-warni - Instalasi pameran foto - Instalasi hasil karya anak-anak
	- Intro (menyusuri pematang sawah)	09.00-09.05		anak2 menirukan burung	-
	- Eksplorasi sungai	09.05-09.15		Sungai & anak2	
	- Mandi bersama teman dan hewan peliharaan	09.15-09.25		Sungai & anak2	-
	- Eksplorasi batu-batuan	09.25-09.35		Halwa, Hana, Adif, dll	
	- Dunia kamera dan internet	09.35-09.40		Anak-anak	
	- Rumah ranting	09.40-09.50		Adif & anak-anak	-
	- Permainan	09.50-09.57		Shinta & anak2	
	- Ending (berjalan beriringan)	09.57-10.02		Anak2 menyanyi	
	<i>Break: - anak-anak ganti baju</i>	10.02-10.30			
	<i>- Penguji berjalan menuju mobil</i>				
	<i>Perjalanan Sungai Janglot - Gua Tabuhan</i>	10.30-11.00			
	<i>Penguji Transit</i>	11.00-11.30			
	<i>Penguji menuju mulut gua</i>	11.30-12.00			

2.	Gua Tabuhan (reportase aktivitas di Gua Tabuhan)	12.00-14.00			<ul style="list-style-type: none"> - Mainan masak-masakan - Telepon genggam yang bisa merekam video - Tongsis - Lampu penerangan/lighting - Instalasi hasil karya anak-anak - Instalasi hasil cave painting - Instalasi pameran foto
	- Intro (mulut gua)	12.00-12.05	matahari	opening report-Shinta & Echa	<ul style="list-style-type: none"> - HP - Tongsis
	- Merangkak di batuan mulut gua	12.05-12.15	General	suara kera	
	- Masak-masakan	12.15-12.25	General	Suara anak-anak	
	- Wayang purba	12.25-12.35	General	Suara anak-anak	
	- Permainan bunyi batu	12.35-12.45	General	Suara anak-anak	
	- Fosil bergetakan	12.45-12.50			
	- Permainan kodok	12.50-13.00	General	Suara anak-anak	
	- Permainan suara saut-menyaut	13.00-13.05			
	- Permainan sriti	13.05-13.15			
	- Jorongan	13.15-13.25			
	- Dunia kamera	13.25-13.35	General	Suara anak-anak	
	- Ending (lagu nenek moyang)	13.35-13.40	General	Suara anak-anak	
	<i>Penguji ke tempat transit (ditunjukkan instalasi hasil karya anak-anak dan foto-foto proses)</i>	13.40-14.00			
	<i>Penguji dan anak-anak makan siang</i>	14.00-15.00			
	<i>Perjalanan Gua Tabuhan - Pantai Srau</i>	15.00-16.00			
	<i>Penguji melihat instalasi hasil karya anak dan foto-foto proses</i>	16.00-16.15			
3.	Pantai Srau	16.15-20.00			<ul style="list-style-type: none"> - Bambu pancing 150 - Jas hujan plastik warna-warni 150 - Peralatan <i>craft</i> biota laut (keran krayon, kertas, dan lem) - Ikan laut - Alat perapian

					<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan api unggun (kayu bakar dan solar). - Proyektor dan layar - Telepon genggam yang akan kamera untuk foto dan video - Instalasi tv (video art) - Instalasi hasil karya anak-anak - Instalasi pameran foto
<i>Persiapan</i>		16.00-16.20			
	- Arak-arakan warna	16.20-16.50	matahari	Suara anak-anak	
	- Penancapan bambu pancing	16.50-16.55			
	- Eksplorasi (bermain bebas)	16.55-17.05	matahari	Suara anak-anak	
	- Membuat instalasi warna dari jas hujan	17.05-17.10			
	- Gambar, patung pasir & craft biota laut	17.10-17.25	matahari	Suara anak-anak	
	- Coca cola Disco lingkaran	17.25-17.30			
	- Permainan keong	17.30-17.35	matahari	Suara anak-anak	
	- Perayaan Sunset	17.35-17.40	matahari	Suara anak-anak	- Crew menyiapkan perapian
	- Bebakaran ikan	17.40-18.15	penerangan	Suara anak-anak	
	- Api unggun	18.15-18.30	penerangan	End: "Lungset"	
<i>Break: Pindah tempat ke sisi pantai sebelah timur persiapan ujian terbuka</i>		18.30-19.00	- Pemutaran Video Art		
4.	Ujian terbuka	19.00-selesai			- Proyektor dan layar
					- Tempat promofendus
					- Tempat penguji
					- Tempat undangan
					- Tempat hidangan
					- Penerangan
					- Sound system

PENDUKUNG

1. PENYAJI

Anak-anak usia 7 tahun sampai dengan 16 tahun berjumlah 130 anak, dari 7 lembaga: LKP Seni Pradapa Loka Bhakti, SDN Pelem I, SDN Pelem II, SDN Pelem III, SDN Tamanasri II, SDN Gondosari I, SDN Mendolo Kidul II

2. NARASUMBER

Dr. Harry Widianto, ahli *Paleoantropologi*

3. PELATIH WORKSHOP

- I Wayan Sujana Suklu-Bali, Workshop menggambar bebas
- Medeleine Flynn, Tim Humprey, Naomi Ota & Tony Yap-Australia, *Workshop* musik, gerak dan instalasi dalam gua
- Andy Donovan-Australia, *Workshop Multimedia*

4. LEMBAGA TERKAIT

- Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan
- DISBUDPARPORA Kabupaten Pacitan
- LKP Seni Pradapa Loka Bhakti (Pelem, Pringku, Pacitan, Jawa Timur)
- SDN Pelem I (Pelem, Pringku, Pacitan, Jawa Timur)
- SDN Pelem II (Pelem, Pringku, Pacitan, Jawa Timur)
- SDN Pelem III (Pelem, Pringku, Pacitan, Jawa Timur)
- SDN Tamanasri II (Tamanasri, Pringku, Pacitan, Jawa Timur)
- SDN Gondosari I (Gondosari, Punung, Pacitan, Jawa Timur)
- SDN Mendolo Kidul II (Mendolo Kidul, Punung, Pacitan, Jawa Timur)

5. MASYARAKAT

- Keluarga dari anak-anak yang terlibat
- Masyarakat Dusun Janglot, Dusun Tabuhan, Dusun Srau

6. PELINDUNG & KEAMANAN

- Camat Pringku
- Kades Pelem
- Kasun Janglot
- Kasun Tabuhan
- Kasun Srau
- Polsek Pringku
- Koramil Pringku
- BPBD Pacitan

TIM PRODUKSI:

- Pimpinan Produksi: Agung Gunawan
- Financial Manager: Diana Nur Hayati
- Kesekretariatan: Ika Lestari
- PJ Anak: Anik Puji Rahayu
- PJ Venue: Johan Adiyatma Baktiar (Gua), May Widhiastuti (Sungai), Syukron Riyadi "Sukri" (Pantai)
- Video-grafar: Bimo Suryojati
- Publication: Arga DW (Gaga), Wahyu Kuncoro, Aryasa Yusuf Pratama
- PJ Penguji: Diana Nur Hayati
- PJ Konsumsi: Sri Murni, Ita Puji Astuti, Sri Murni
- PJ Tamu: Very Muharyanti
- Transportasi: Sutarno
- Public Relation (permit): Diana Nur Hayati
- Sound System: Danna Setiawan
- Lighting: Farik Eko, Deden Bulenk
- PJ Properti: Anang Setiawan
- PJ Pertengkapan: Bambang Arifin
- Crew Artistik: Bambang Arifin, Bambang Hermanto, Sukri, Yungga, Dwi Raharjo, Tri Paryanto, Dimas Septaji
- PJ Arak-arakan: Anang Setiawan
- Penghubung: Anang Setiawan, Priti
- Dokumentasi (Foto & Video): Bimo Suryojati, Agus supertramp, Ary Kusuma, Arga DW (Gaga), Takashi Takiguchi

TERIMA KASIH KEPADA:

- Bapak Sukarman & Ibu Sumiyati, Orang tua pengkarya dan Founder LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
- Orang tua/wali anak "Pacitanian"
- LKP Seni Pradapa Loka Bhakti
- SDN Pelem I
- SDN Pelem II
- SDN Pelem III
- SDN Tamanasri II
- SDN Gondosari I
- SDN Mendolo Kidul II
- UPT Pendidikan Pringku
- Dinas Pendidikan Kabupaten Pacitan
- DISBUDPARPORA Kabupaten Pacitan
- Pemerintah Kecamatan Pringku
- Pemerintah Kabupaten Pacitan
- BPBD Kabupaten Pacitan
- Polres Pacitan, Polsek Pringku, Polsek Punung
- Masyarakat Dusun Srau, Desa Candi, Pringku
- Kepala Dusun Srau, Desa Candi, Pringku
- Masyarakat Dusun Tabuhan, Desa Wareng, Punung
- Kepala Dusun Tabuhan, Desa Wareng, Punung
- Masyarakat Dusun Janglot, Desa Pelem, Pringku
- Kepala Dusun Janglot, Desa Pelem, Pringku
- Kepala Desa Pelem, Pringku
- Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar, Promotor
- Prof. Dr. Sri Rochana W. S.Kar, M.Hum, Co-Promotor
- Prof. Sardono W. Kusumo, Co-Promotor
- Dr. Harry Widianto, Narasumber Paleontologi
- Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar, M.Si, penguji
- Dr. F.X. Widaryanto, S.S.T., M.A, Penguji
- Dr. Atan Rustandi Mulyana, S.Sn., M.Sn., Penguji
- Hilmar Farid, PhD., Penguji
- Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Penguji
- Lisa Dethridge, Arnaud Kokosky Deforchaux, Ling Tang
- Agung Gunawan, Director of SACPA
- Tim Produksi "Pacitanian Art Education"
- Seluruh pendukung Pacitanian (Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)

PACITANIAN

Education of Art

MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN

Pertunjukan Karya Seni & Sidang Senat Terbatas Institut Seni Indonesia Surakarta

Ujian Terbuka Promosi Doktor Deasylina da Ary

Lokasi Sidang: Pantai Srau Pacitan
Tanggal: 21 Januari 2017
Jam: 19.00 WIB – Selesai

LOKASI PERTUNJUKAN:

1. SUNGAI JANGLOT

Dusun Janglot, Pelem, Pringku, Pacitan
Jam: 09.00 – 10.30 WIB

2. GUA TABUHAN

Dusun Tabuhan, Wareng, Punung, Pacitan
Jam: 12.00 – 14.00 WIB

3. PANTAI SRAU

Dusun Srau, Candi, Pringku, Pacitan
Jam: 16.00 – 19.00 WIB

Promotor: Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar.
Co-Promotor: Prof. Dr. Sri Rochana W. S.Kar., M.Hum.
Co-Promotor: Prof. Sardono W. Kusumo.

SEKAPUR SIRIH

Pada hakikatnya tujuan pendidikan seni adalah untuk memberikan kesimbangan emosional, rasional atau intelektual, dan sekaligus sensitibilitas motorik. Akan tetapi dalam pelaksanaannya di lapangan saat ini, pada umumnya lebih menekankan kepada metode reproduksi atau imitasi, dan mengesampingkan ruang kreativitas dan potensi lingkungan.

Kebudayaan Pacitan mempunyai potensi alam yang kaya, bukan hanya keindahan alamnya saja, akan tetapi juga sejarah evolusi manusia yang terkandung di dalamnya. Potensi ini sangat menjajagi dan memberikan ide untuk kemudian diwujudkan ke dalam sebuah model pendidikan yang mengaitkan anak-anak tentang hal-hal pendidikan yang menempatkan fenomena lingkungan alam sebagai orientasi utama. Seni dijadikan sebagai wahana. Materinya adalah latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan. Hasil yang dicapai adalah keseimbangan input emosional anak dari cerita takhayul dan mitos, dengan input intelektualitas dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba, serta input *motoric sense* atau kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan. Dengan kata lain, karya ini mengangkat potensi yang dimiliki oleh Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya, akan tetapi juga potensi jejak prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk karya seni pertunjukan dengan kentera pendidikan.

Latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan ini menciptakan gaya hidup dimana tubuh berelasi dan harus mengalami cara-cara bergerak yang dibentuk oleh lingkungan alam tersebut. Gerakan-gerakan ini juga dapat mempengaruhi pembentukan syaraf-syaraf otak anak-anak. Inilah wujud sumbangs nyata pengkaryanya bagi praktik pendidikan seni untuk anak.

Karya ini tidak akan pernah terwujud apabila pengkaryanya tidak mendapat bantuan dan dorongan. Pengkaryanya memberikan rasa hormat dan usapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dari proses hingga karya ini bisa diperkenalkan.

Sebagai akhir kata, kiranya karya ini dapat bermanfaat sebagai sumbangs alternatif dari memperkaya praktik pendidikan seni anak dalam pendidikan formal.

Pengkarya
Deasylina da Ary



DEASYLINA DA ARY

Lahir di Pacitan dalam keluarga pendidik, pada tahun 1981. Belajar menari sejak berusia 5 tahun, di sanggar ayahnya, Pradapa Loka Bhakti. Dia belajar tari dalam pendidikan formal di Jurusan Pendidikan SENDIRATASIK, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Selama menjadi mahasiswa UNESA, terlibat dalam berbagai acara budaya, juga menjabat sebagai Ketua Unit Kegiatan Tari selama dua periode (2000-2002). Setelah menyelesaikan studi Sarjana, kemudian melanjutkan kuliah di program pascasarjana di Institut Seni Indonesia Surakarta, dan memperoleh gelar Magister Seni pada tahun 2007. Pernah juga mengikuti workshop Lin Hwai Min pada tahun 2007. Sejak tahun 2008 dia mengajar mata kuliah Seni di Universitas Negeri Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Karya-karyanya telah dipentaskan di berbagai festival lokal, nasional, dan internasional antara lain *Ruang Sarung* (Pemernang Parade Tari Nusantara 2005), *Lekoh Indonesian Dance Festival* di TIM Jakarta 2006, *Pasar Krempeng* (Surakarta 2007), *Rumah Pintar* (Pacitan dan Yogyakarta 2008), *Kidung Beber* (Surabaya 2013). Selain itu, juga pernah terlibat dalam *Opera Diponegoro* karya Sardono W Kusumo 2008 & 2012, *Kembang Aji* (Duet Dance bersama Agung Gunawan di *Melaka Art & Performance Festival Malaysia* 2012 dan *Tong Yang Festival - Netherland* 2013), *Pangkur* (Duet Dance bersama Agung Gunawan di *Melaka Art & Performance Festival Malaysia* 2013), *Mimpi* (Duet Dance bersama Agung Gunawan di *Tong Yang Festival - Netherland* 2015). Karyanya yang mendapat pengakuan dari hak kekayaan intelektual (HAKI) sampai sekarang adalah *Ruang Sarung* dan *Surup*.

PACITANIAN

(Model Pendidikan Seni Berorientasi Lingkungan)

Lingkungan gua, sungai dan pantai sangat mudah memberikan rangsangan emosional atau psikologis dengan cerita takhayul dan mitos. Didukung oleh adanya televisi yang memberikan suguhan tentang cerita seperti ini secara berlebihan, sehingga memberikan efek psikologis negatif kepada anak-anak ketika mereka berada di tiga lingkungan tersebut. Padahal ketiga lingkungan ini dapat memberikan impuls hal-hal yang bersifat rasional, karena merupakan lahan penelitian tentang sejarah.

Pacitan dengan situs-situs prasejarah yang ada di dalamnya, menjadi lahan penelitian tentang sejarah manusia purba. Data dan fakta ilmiah tentang sejarah bumi dan paleoantropologi ini dapat merangsang daya imajinasi anak menjadi lebih rasional.

Kondisi alam Pacitan yang lebih spesifik dengan gua, sungai dan pantai dapat memberikan tantangan kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan dan sensitibilitas motoriknya secara maksimal. Batuan yang licin, arus air sungai yang deras, ombak yang kuat, gundukan-gundukan batu dan bukit karang, melatih tubuh anak-anak untuk memiliki fleksibilitas ketubuhan yang optimal. Latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan menciptakan gaya hidup di mana tubuh berelasi dan harus mengalami cara-cara bergerak yang dibentuk oleh lingkungan alam tersebut. Gerakan-gerakan ini juga dapat mempengaruhi pembentukan syaraf-syaraf otak anak-anak (Sardono W. Kusumo, wawancara, 7 Oktober 2016).

Karya seni "Pacitanian" dengan materi latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan ini dapat menyeimbangkan *input* emosional anak yang hadir dari cerita takhayul dan mitos dengan *input* intelektualitas yang hadir dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba, serta *input motoric sense* atau kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan. Di sini dapat dimaknai bahwa karya ini merupakan sebuah karya seni dengan media baru dan memakai tema-tema intelektualitas yaitu sejarah bumi dan manusia.

Isi dari karya ini adalah pelaksanaan pendidikan yang menimbulkan rasa ketertarikan terhadap teknologi dan memahami lingkungan Pacitan yang memiliki sejarah panjang tentang evolusi biologi sebagai sumber ide dari seni-seni masa kini. Hasilnya adalah teknologi yang membawa kebaruan di Pacitan. Jika secara sadar dimasukkan ke dalam pendidikan seni akan memperkaya imajinasi anak, sehingga *input* imajinasi anak langsung dari lingkungan hidupnya.

Karya seni "Pacitanian" adalah sebuah persilangan antara Seni, Pendidikan, dan Ilmu Pengetahuan (Kehidupan Prasejarah). Sebuah gagasan baru yang mengawinkan antara keindahan seni, proses regenerasi dan transformasi pengetahuan melalui pendidikan, dan ilmu pengetahuan tentang fakta ilmiah kehidupan prasejarah di lingkungan Pacitan yang juga disebut sebagai kerajaan prasejarah. (Harry Widianto, wawancara, 20 Agustus 2016). Karya ini mengangkat potensi yang dimiliki oleh Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya, akan tetapi juga potensi jejak prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk karya seni pertunjukan.



PROGRAM

SUNGAI JANGLOT

Latihan ketubuhan anak-anak mengeksplorasi lingkungan sungai Janglot untuk melatih kemampuan dan sensitibilitas motorik anak. Sebagai hulu dari sungai Baksooka, sungai Janglot adalah sungai purba penopang kelangsungan hidup manusia purba saat itu. Dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada di lingkungan sungai Janglot seperti kecik air, berbagai jenis batuan fosil, hingga ranting-ranting pepohonan di sepanjang aliran sungai, sebagai bahan permainan yang memberikan input pengetahuan dan memori tentang kehidupan prasejarah yang masih tersimpan di sepanjang sungai ini.

GUA TABUHAN

Reportase aktivitas anak-anak bermain-main dengan memanfaatkan lingkungan gua Tabuhan. Gua ini merupakan situs hunian gua tertua di Asia Tenggara, (sekitar 60.000 tahun hingga 30.000 tahun yang lalu), dengan peninggalan berupa fauna dan artefak litik. Gundukan batu, bunyi stalaktit, gema, hingga ruangan gua yang gelap dan dingin dengan berbagai lekukan ruang sebagai arena permainan yang memberikan rangsangan imajinasi kepada anak-anak tentang aktivitas dan pembagian ruang yang dilakukan oleh manusia prasejarah.

PANTAI SRAU

Kegiatan anak-anak menaklukkan lingkungan pantai Srau, sebuah pantai dengan 5 sudut pandang, sehingga dapat menikmati perbedaan cakrawala langit di kala *sunset* dan *sunrise* dalam sehari sekaligus. Daerah pesisir merupakan wilayah eksploitasi/catchman area manusia prasejarah yang jejaknya terekam dalam penguburan gua yang tersebar di Asia Tenggara. Menjelajah bukit-bukit karang, berjalan di atas tebing laut dalam, aktivitas fisik di atas pasir pantai, membuat berbagai karya rupa berbahan biota laut, bebakan ikan, dan berbagai permainan dalam kegembiraan api unggun melengkapi petualangan anak-anak di lingkungan alam Pacitan.

Pada setiap lokasi ini disajikan beberapa instalasi, yaitu:

instalasi buku hasil karya anak selama proses berupa cerita, gambar maupun hasil *cave painting*, instalasi foto proses, dan instalasi *video art* di pantai Srau.

PACITANKU

Education of Art

MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN

Pertunjukan Karya Seni & Sidang Senat Terbatas
Institut Seni Indonesia Surakarta

Ujian Terbuka Promosi Doktor Deasylina da Ary

Lokasi Sidang: Pantai Srau Pacitan

Tanggal: 21 Januari 2017

Jam: 19.00 WIB – Selesai

Promotor: **Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar.**

Co-Promotor: **Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum.**

Co-Promotor: **Prof. Sardono W. Kusumo.**

1. SUNGAI JANGLOT

Dusun Janglot, Pelem, Pringkuku, Pacitan
Jam: 09.00 – 10.30 WIB

2. GUA TABUHAN

Dusun Tabuhan, Wareng, Punung, Pacitan
Jam: 12.00 – 14.00 WIB

3. PANTAI SRAU

Dusun Srau, Candi, Pringkuku, Pacitan
Jam: 16.00 – 19.00 WIB



Dosen Unes ini ujian doktoral di Sungai Janglot, gua dan pantai

merdeka.com

Reporter : **Parwito** | Sabtu, 21 Januari 2017 18:03

PACITANIAN
Education of Art **MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN**

Pertunjukan Karya Seni & Sidang Senat Terbatas
Institut Seni Indonesia Surakarta
Ujian Terbuka Promosi Doktor Deasylina da Ary

Lokasi Sidang: Pantai Srau Pacitan
Tanggal: 21 Januari 2017
Jam: 19.00 WIB - Selesai

Promotor: Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar.
Co-Promotor: Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum.
Co-Promotor: Prof. Sardono W. Kusumo.

1. SUNGAI JANGLOT
Dusun Janglot, Pelem, Pringkuku, Pacitan
Jam: 09.00 - 10.30 WIB

2. GUA TABUHAN
Dusun Tabuhan, Wareng, Punung, Pacitan
Jam: 12.00 - 14.00 WIB

3. PANTAI SRAU
Dusun Srau, Candi, Pringkuku, Pacitan
Jam: 16.00 - 19.00 WIB

Deasylina da Ary. ©2017 Merdeka.com

Merdeka.com - Deasylina da Ary, Dosen Seni jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (Unes) segera merampungkan program doktoralnya di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Jawa Tengah, pada Sabtu (21/1).

Uniknya, rangkaian agenda ujian doktoral terbuka tersebut digelar di Sungai Janglot, terletak di Dusun Janglot, Desa Pelem Pringkuku, Gua Tabuhan di Desa Wareng, Kecamatan Punung dan berakhir di tepi Pantai Srau, Desa Candi, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur.

Dengan mengusung tajuk 'Pacitanian Education of Arts' atau model pendidikan seni berbasis lingkungan, Lina, sapaan akrab Deasylina da Ary mengatakan, isi dari karya doktoralnya ini adalah pelaksanaan pendidikan yang menimbulkan rasa

ketertarikan terhadap teknologi dan memahami lingkungan Pacitan.

"Hasilnya adalah teknologi yang membawa kebaruan di Pacitan, jika secara sadar dimasukkan ke dalam pendidikan seni akan memperkaya imajinasi anak. Sehingga input imajinasi anak langsung dari lingkungan hidupnya," kata Lina, Sabtu (21/1).

Menurut Lina, karya seni 'Pacitanian' adalah sebuah persilangan antara seni, pendidikan dan ilmu pengetahuan.

"Karya ini mengangkat potensi yang dimiliki Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya. Namun, juga potensi prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk sebuah karya seni pertunjukan," ujarnya.

Lebih lanjut, Lina yang belajar menari sejak usia lima tahun ini mengatakan, karya seni 'Pacitanian' dengan materi latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan ini dapat menyeimbangkan input emosional anak.

"Emosional ini hadir dari cerita mitos dengan input intelektualitas yang hadir dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba. Serta kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan," ujarnya.

Lina menjelaskan, kondisi alam di Pacitan yang lebih spesifik dengan goa, sungai dan pantai dapat memberikan tantangan kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan dan 'sensibilitas motoriknya' secara maksimal.

"Batuan licin dan arus sungai yang deras dan ombak yang kuat melatih tubuh anak, sehingga gerakan ini dapat mempengaruhi pembentukan syaraf otak anak," bebernya.

Dalam agenda ujian doktoral tersebut, Lina menyatakan akan digelar di tiga tempat berbeda selama satu hari, yaitu di Sungai Janglot di Dusun Janglot, Desa Pelem Pringkuku, Gua Tabuhan di Desa Wareng Kecamatan Punung dan berakhir di Pantai Srau sekaligus pertunjukan seni 'Pacitanian' tersebut.

"Di Sungai Janglot, latihan ketubuhan anak-anak mengeksplorasi lingkungan untuk melatih kemampuan motorik, di Gua Tabuhan, gundukan batu," ujarnya.

Lina menjelaskan, adanya bunyi stalaktit hingga ruangan goa yang gelap dan dingin sebagai arena permainan yang memberikan rangsangan imajinasi kepada anak-anak tentang aktivitas pembagian ruang manusia prasejarah.

"Kemudian yang terakhir, di Pantai Srau, anak dapat menikmati perbedaan cakrawala langit di kala sunset dan sunrise dalam sehari sekaligus. Serta berbagai permainan dilakoni dalam kegembiraan suasana api unggun," terangnya.



Deasylina da Ary 2017 Merdeka.com

Dalam setiap sesi tersebut, Lina yang juga alumnus Universitas Negeri **Surabaya** (Unesa) ini menambahkan, anak-anak yang merupakan anak usia Sekolah Dasar (SD) akan menampilkan berbagai pertunjukan seni yang diolah secara apik oleh Lina yang juga sebagai seorang koreografer dan penari tersebut.

"Berbagai pertunjukan tersebut diantaranya eksplorasi sungai, permainan kodok, permainan suara saut-menyaut, permainan sriti, permainan keong, kemudian perayaan sunset, bebakaran ikan dan diakhiri dengan api unggun serta ujian terbuka di tepi Pantai Srau," pungkasnya.

<https://www.merdeka.com/peristiwa/dosen-unes-ini-ujian-doktoral-di-sungai-janglot-gua-dan-pantai.html>

BERITA TERBARU



Home » Semarang Metro » Dosen Unnes Ini Gelar Ujian Doktoral di Tepi Pantai Srau Pacitan

Dosen Unnes Ini Gelar Ujian Doktoral di Tepi Pantai Srau Pacitan

20 Januari 2017 7:00 WIB Category: Semarang Metro Dikunjungi: kali A+ / A-



Foto: suaramerdeka.com / dok

PACITAN, suaramerdeka.com – Deasylina da Ary, Dosen Seni jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (Unnes) segera merampungkan program doktoralnya di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Sabtu (21/1).

Yang cukup menarik, agenda ujian doktoral terbuka tersebut akan digelar di tepi Pantai Srau, Desa Candi, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur.

Dengan mengusung tajuk 'Pacitanian Education of Arts' atau model pendidikan seni berbasis lingkungan, Lina, sapaan akrab Deasylina da Ary pada Kamis (19/1) mengatakan bahwa isi dari karya ini adalah pelaksanaan pendidikan yang menimbulkan rasa ketertarikan terhadap teknologi dan memahami lingkungan

Pacitan.

"Hasilnya adalah teknologi yang membawa kebaruan di Pacitan, jika secara sadar dimasukkan ke dalam pendidikan seni akan memperkaya imajinasi anak, sehingga input imajinasi anak langsung dari lingkungan hidupnya," katanya.

Menurut Lina, karya seni "Pacitanian" adalah sebuah persilangan antara seni, pendidikan dan ilmu pengetahuan.

"Karya ini mengangkat potensi yang dimiliki Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya, akan tetapi juga potensi prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk karya seni pertunjukan," kata perempuan yang belajar menari sejak usia lima tahun ini.

Lebih lanjut, Lina mengatakan bahwa karya seni "Pacitanian" dengan materi latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan ini dapat menyeimbangkan input emosional anak yang hadir dari cerita mitos dengan input intelektualitas yang hadir dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba, serta kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan.

"Kondisi alam Pacitan yang lebih spesifik dengan gua, sungai dan pantai dapat memberikan tantangan kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan dan sensibilitas motoriknya secara maksimal, batuan licin, arus sungai yang deras dan ombak yang kuat melatih tubuh anak, sehingga gerakan ini dapat memengaruhi pembentukan syaraf otak anak," jelasnya lagi.

Dalam agenda ujian doktoral tersebut, kata Lina, akan digelar di tiga tempat berbeda selama satu hari, yakni Sungai Janglot di Dusun Janglot, Desa Pelem Pringkuku, Gua Tabuhan di Desa Wareng Kecamatan Punung dan berakhir di Pantai Srau sekaligus pertunjukan seni "Pacitanian" tersebut.

(Andika Primasiwi / CN26 / SM Network)

<http://berita.suaramerdeka.com/dosen-unnes-ini-gelar-ujian-doktoral-di-tepi-pantai-srau-pacitan/>

Unik, Dosen Unnes ini Gelar Ujian Doktor di Tepi Pantai Srau Pacitan

Pacitanku 19 Januari 2017



Deasylina da Ary (tengah) saat menari tari Ruung Sarung di Mapfest Malaysia 2015. (Foto: Nazir Azhari)

Pacitanku.com, PACITAN – Deasylina da Ary, Dosen Seni jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (Unnes) segera merampungkan program doktoralnya di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Sabtu (21/1/2017). Yang cukup menarik, agenda ujian doktoral terbuka tersebut akan digelar di tepi Pantai Srau, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Dengan mengusung tajuk ‘Pacitanian, Education of Arts’ atau model pendidikan seni berbasis lingkungan, Lina, sapaan akrab Deasylina da Ary saat dikonfirmasi pada Kamis (19/1/2017)

mengatakan bahwa isi dari karya ini adalah pelaksanaan pendidikan yang menimbulkan rasa ketertarikan terhadap teknologi dan memahami lingkungan Pacitan.

“Hasilnya adalah teknologi yang membawa kebaruan di Pacitan, jika secara sadar dimasukkan ke dalam pendidikan seni akan memperkaya imajinasi anak, sehingga input imajinasi anak langsung dari lingkungan hidupnya,”katanya.

Menurut Lina, karya seni “Pacitanian” adalah sebuah persilangan antara seni, pendidikan dan ilmu pengetahuan.

“Karya ini mengangkat potensi yang dimiliki Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya, akan tetapi juga potensi prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk karya seni pertunjukan,”kata perempuan yang belajar menari sejak usia lima tahun ini.

Lebih lanjut, Lina mengatakan bahwa karya seni “Pacitanian” dengan materi latihan ketubuhan di lingkungan alam Pacitan ini dapat menyeimbangkan input emosional anak yang hadir dari cerita mitos dengan input intelektualitas yang hadir dari data dan fakta tentang sejarah manusia purba, serta kepekaan ketubuhan yang berelasi dengan lingkungan alam Pacitan.

“Kondisi alam Pacitan yang lebih spesifik dengan gua, sungai dan pantai dapat memberikan tantangan kepada anak-anak untuk meningkatkan kemampuan dan sensibilitas motoriknya secara maksimal, batuan licin, arus sungai yang deras dan ombak yang kuat melatih tubuh anak, sehingga gerakan ini dapat mempengaruhi pembentukan syaraf otak anak,”jelasnya lagi.

Dalam agenda ujian doktoral tersebut, kata Lina, akan digelar di tiga tempat berbeda selama satu hari, yakni Sungai Janglot di Dusun Janglot, Desa Pelem Pringkuku, Gua Tabuhan di Desa Wareng Kecamatan Punung dan berakhir di Pantai Srau sekaligus pertunjukan seni “Pacitanian” tersebut.

“Di Sungai Janglot, latihan ketubuhan anak-anak mengeksplorasi lingkungan untuk melatih kemampuan motorik, di Gua Tabuhan, gundukan batu, bunyi stalaktit hingga ruangan gua yang gelap dan dingin sebagai arena permainan yang memberikan rangsangan imajinasi kepada anak-anak tentang aktivitas dan pembagian ruang manusia prasejarah, terakhir di

pantai Srau, anak dapat menikmati perbedaan cakrawala langit di kala sunset dan sunrise dalam sehari sekaligus dan berbagai permainan dalam kegembiraan api unggun,” papar alumnus Universitas Negeri Surabaya (Unesa) ini.

Dalam setiap sesi tersebut, anak-anak yang merupakan anak usia Sekolah Dasar (SD) akan menampilkan berbagai pertunjukan seni yang diolah secara apik oleh Lina yang juga sebagai seorang koreografer dan penari tersebut.

“Berbagai pertunjukan tersebut diantaranya eksplorasi sungai, permainan kodok, permainan suara saut-menyaut, permainan sriti, permainan keong, kemudian perayaan Sunset, bebakaran ikan dan diakhiri dengan api unggun serta ujian terbuka di tepi Pantai Srau,” pungkasnya. **(RAPP002)**

PACITANKU
Education of Art **MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN**

Pertunjukan Karya Seni & Sidang Senat Terbatas
Institut Seni Indonesia Surakarta
Ujian Terbuka Promosi Doktor Deasylina da Ary

Promotor: **Prof. Dr. Rahayu Supanggah, S.Kar.**
Co-Promotor: **Prof. Dr. Sri Rochana W, S.Kar., M.Hum.**
Co-Promotor: **Prof. Sardono W. Kusumo.**

Lokasi Sidang: Pantai Srau Pacitan
Tanggal: 21 Januari 2017
Jam: 19.00 WIB – Selesai

1. SUNGAI JANGLOT
Dusun Janglot, Pelam, Pringkuku, Pacitan
Jam: 09.00 – 10.30 WIB

2. GUA TABUHAN
Dusun Tabuhan, Wareng, Punung, Pacitan
Jam: 12.00 – 14.00 WIB

3. PANTAI SRAU
Dusun Srau, Candi, Pringkuku, Pacitan
Jam: 16.00 – 19.00 WIB

ISI SURAKARTA
pacitanku.com
PACITANKU
sa-spa
PACITANKU CENTER FOR RESEARCH, ART

<https://pacitanku.com/2017/01/19/unik-dosen-unnes-ini-gelar-ujian-doktoral-di-tepi-pantai-srau-pacitan/>

Serunya Anak-anak Menari dan Bernyanyi di Goa Tabuhan dan Pantai Srau

Pacitanku 21 Januari 2017



Anak-anak bermain Goa Tabuhan dalam program Pacitanian Education of Art.
(Foto: Sulthan Shalahuddin)

Pacitanku.com, PRINGKUKU – Apa jadinya saat puluhan anak-anak Pacitan menari dan bernyanyi obyek wisata? Tentu sangat seru. Demikianlah keseruan yang terjadi saat anak-anak yang menjadi subyek penelitian Deasylina da Ary, Dosen seni tari Universitas Negeri Semarang (Unnes) menari dan bernyanyi di sejumlah obyek wisata di Pacitan, Sabtu (21/1/2017).

Aksi anak-anak ini adalah bagian dari rangkaian dari program 'Pacitanian, Education of Art' atau model pendidikan seni berbasis lingkungan, yang menjadi program tugas akhir doktoral Deasylinah da Ary di Program S3 Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. "Capek sih, tapi senang belajar dengan seperti ini, bisa mengikuti dari awal sampai akhir," kata Eka, salah satu anak-anak yang ikut dalam agenda tersebut, kepada **Pacitanku.com**.



Anak-anak bermain Goa Tabuhan dalam program Pacitanian Education of Art. (Foto: Sulthan Shalahuddin) Berawal dari Sungai Janglot, Dusun Janglot Desa Pelem, Kecamatan Pringkuku, sabtu pagi pada pukul 09.00 WIB, puluhan anak-anak ini melakukan berbagai aktivitas, diantaranya adalah menyusuri pematang sawah, eksplorasi sungai, mandi bersama teman dan hewan peliharaan. Kemudian eksplorasi batu-batuan, rumah ranting dan diakhiri dengan berjalan beriringan.

“Latihan ketubuhan anak-anak mengeksplorasi lingkungan sungai Janglot untuk melatih kemampuan dan sensibilitas motorik anak. Sebagai hulu dari sungai Baksooka, sungai Janglot adalah sungai purba penopang kelangsungan hidup manusia purba saat itu,” kata Lina, sapaan akrab Deasylina da Ary, tentang pemilihan Sungai Janglot sebagai latar pertunjukan seni pertamanya hari ini.



Anak-anak bermain Goa Tabuhan dalam program Pacitanian Education of Art. (Foto: Sulthan Shalahuddin)

Menurut Lina, dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada di lingkungan sungai Janglot seperti kecipak air, berbagai jenis batuan fosil, hingga ranting-ranting pepohonan di sepanjang aliran sungai, sebagai bahan permainan yang memberikan input pengetahuan dan memori tentang kehidupan prasejarah yang masih tersimpan di sepanjang sungai ini.

Selanjutnya, pada agenda kedua, puluhan anak-anak ini melakukan aktivitas di Goa Tabuhan, Desa Wareng, Kecamatan Punung yang dimulai Sabtu siang pukul 12.15 WIB. Di Goa legendaris ini, aktivitas dimulai dengan merangkak di batuan mulut gua, masak-masakan, melakukan tari wayang purba. Kemudian dilanjutkan dengan permainan bunyi batu, permainan kodok, permainan suara saut-menyaut, permainan sriti, jorongan dan diakhiri dengan lagu nenek moyang.



Anak-anak bermain Goa Tabuhan dalam program Pacitanian Education of Art.
(Foto: Sulthan Shalahuddin)

“Reportase aktivitas anak-anak bermain-main dengan memanfaatkan lingkungan gua Tabuhan. Gua ini merupakan situs hunian gua tertua di Asia Tenggara dengan peninggalan berupa fauna dan artefak litik. Gundukan batu, bunyi stalaktit, gema, hingga ruangan gua yang gelap dan dingin dengan berbagai lekukan ruang sebagai arena permainan yang memberikan rangsangan imajinasi kepada anak-anak tentang aktivitas dan pembagian ruang yang dilakukan oleh manusia prasejarah,”paparnya.

Selanjutnya, di bagianterakhir pertunjukan seni ini, anak-anak menaklukkan lingkungan pantai Srau, sehingga dapat menikmati perbedaan cakrawala langit di kala sunset dan sunrise dalam sehari sekaligus.



Anak-anak bermain di Pantai Srau dalam program Pacitanian Education of Art.
(Foto: Sulthan Shalahuddin)

Di Pantai yang terletak di Dusun Srau, Desa Candi, Kecamatan Pringkuku ini, puluhan anak-anak ini melakukan berbagai aktivitas, yakni arak-arakan warna, penancapan bambu pancing, kemudian membuat instalasi warna dari jas hujan, permainan keong, perayaan Sunset, bebakaran ikan dan diakhirir dengan api unggun.



Anak-anak bermain di Pantai Srau dalam program Pacitanian Education of Art.
(Foto: Sulthan Shalahuddin)

“Daerah pesisir merupakan wilayah eksploitasi area manusia prasejarah yang jejaknya terekam dalam penguburan gua yang tersebar di Asia Tenggara. Menjelajah bukit-bukit karang, berjalan di atas tebing laut dalam, aktivitas fisik di atas pasir pantai, membuat berbagai karya rupa berbahan biota laut, bebakaran ikan, dan berbagai permainan dalam kegembiraan api unggun melengkapi petualangan anak-anak di lingkungan Pacitan,”pungkas Lina.

Usai melaksanakan tiga agenda tersebut, Lina akan memaparkan presentasinya dalam ujian terbuka doktoral pada Sabtu (21/1/2017) pukul 19.30 WIB di tepi pantai Srau. (DP)

Pewarta/Foto: Sulthan Shalahuddin

Editor: Dwi Purnawan

<https://pacitanku.com/2017/01/21/serunya-anak-anak-menari-dan-bernyanyi-di-goatabuhan-dan-pantai-srau/>



Ujian Terbuka di Tepi Pantai Srau, Dosen Unnes ini Raih Nilai A

Pacitanku 22 Januari 2017



Lina saat ujian doktoral terbuka di Pantai Srau, Sabtu (21/1). (Foto: Sulthan Salahuddin)

Pacitanku.com, PRINGKUKU – Deasylina da Ary, Dosen Seni jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Semarang (Unnes) akhirnya resmi menyandang gelar Doktor di bidang seni setelah merampungkan program doktoralnya di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada Sabtu (21/1/2017) di tepi Pantai Srau, Desa Candi, Kecamatan Pringkuku, Pacitan. Dalam ujian terbuka yang disaksikan masyarakat tersebut, Lina, sapaan akrab Deasylina da Ary meraih nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,79 dan menyandang predikat A. Atas prestasi ini, Lina menjadi doktor ke 22 ISI Surakarta. Ujian terbuka tersebut diapresiasi oleh para promotor yang

menilai langsung tema tugas akhir Lina yang bertajuk 'Pacitanian, Education of Arts' atau model pendidikan seni berbasis lingkungan.



Lina saat ujian doktoral terbuka di Pantai Srau, Sabtu (21/1). (Foto: Sulthan Salahuddin)

“Sistem ini sangat mungkin untuk dipakai dalam pendidikan kita. Ini kan sifatnya lokal masih lokal, prosesnya panjang kalo di luaskan. Tapi saya kira tidak terlalu sulit untuk memulainya, toh sekolah sekolah di sini sudah ada yg memakainya, saya kira pacitan justru bisa jadi pelopornya ini,” kata Hilman Farid, Ph.D, Direktur Jenderal Kebudayaan RI yang menjadi salah satu penguji dalam ujian tersebut.

Lebih lanjut, Hilman menyampaikan bahwa konsep tersebut bisa dipraktekkan dalam lingkup terbatas dan bekerja sama dengan Dinas Pendidikan setempat.

“Tapi nggak usah terlalu ambisius, bisa mempraktekkan dalam lingkup terbatas ini sudah bagus, yang paling penting konsistensi dan mau diskusi dengan dinas pendidikan, nggak mungkin kan jalan sendiri. Kemudian ada rekaman buat evaluasi. Saya sih berharap bisa berjalan dengan bagus,”katanya lagi.



Lina saat ujian doktoral terbuka di Pantai Srau, Sabtu (21/1). (Foto: Sulthan Salahuddin)

Para penguji dalam penilaian doktoral terbuka ini sendiri mengapresiasi karya ini, bahkan Hilman mengacungkan dua jempol dan apresiasi dari Dirjen Pendidikan pusat.

“Pacitanian ini mengedepankan pendidikan yang mengharuskan anak bersinggungan dengan alam, dipilihnya sungai janglot, goa tabuhan, serta pantai srau karena memiliki nilai sejarah yang baik. Selain itu keindahan alam di pacitan secara garis besar ada tiga, yaitu sungai, goa dan pantai,”kata Lina menjelaskan karyanya.

Salah sat penguji dalam penelitian ini bahkan merasa iri dan ingin kembali kecil karena merasa masa kecilnya tidak seseru apa yang dilakukan oleh anak anak pada Pacitanian ini. “Kami meminta akan adanya regenerasi dan keberlangsungan program ini,”kata Prof Dr Sri Rochana W. S.Kar, M.Hum, Rektor ISI Surakarta.

Sebagaimana diketahui, dengan mengusung tajuk ‘Pacitanian, Education of Arts’ atau model pendidikan seni berbasis lingkungan, Lina mengatakan bahwa isi dari karya ini adalah pelaksanaan pendidikan yang menimbulkan rasa ketertarikan terhadap teknologi dan memahami lingkungan Pacitan.

“Hasilnya adalah teknologi yang membawa kebaruan di

Pacitan, jika secara sadar dimasukkan ke dalam pendidikan seni akan memperkaya imajinasi anak, sehingga input imajinasi anak langsung dari lingkungan hidupnya,”katanya.

Menurut Lina, karya seni “Pacitanian” adalah sebuah persilangan antara seni, pendidikan dan ilmu pengetahuan. “Karya ini mengangkat potensi yang dimiliki Pacitan, bukan hanya potensi keindahan alamnya, akan tetapi juga potensi prasejarah yang dimilikinya dalam bentuk karya seni pertunjukan,”kata perempuan yang belajar menari sejak usia lima tahun ini.

Ujian ini sendiri digelar di tepi Pantai Srau dan diuji oleh sembilan pakar sekaligus, yakni Hilman Farid, P.Hd (Dirjen Kebudayaan RI), Dr Harry Widiyanto (Direktur Cagar Budaya dan Permuseuman), Prof Dr Sri Rochana W. S.Kar, M.Hum, (Rektor ISI Surakarta).

Kemudian juga Prof Dr Rahayu Supanggah, S. Kar (Promotor dan Guru Besar ISI Surakarta), Prof Sardono W Kusumo (Co-Promotor dan Guru Besar Institut Kesenian Jakarta), Prof Dr Nanik Sri Prihatini, S.Kar (Guru Besar ISI Surakarta).

Selanjutnya adalah Prof Dr Muhammad Jazuli, M.Hum (Guru Besar Universitas Negeri Semarang), Dr FX Widaryanto, SS, MA (Guru Besar Universitas Padjajaran) dan Dr Anton Rustandi Mulyana, S.Kar, M (Direktur Pascasarjana ISI Surakarta).
(RAPP002)

Pewarta/Foto: Sulthan Salahudin

<https://pacitanku.com/2017/01/22/ujian-terbuka-di-tepi-pantai-srau-dosen-unnes-ini-raih-nilai-a/>

Timeline Karya Seni
“PACITANIAN”
(MODEL PENDIDIKAN SENI BERORIENTASI LINGKUNGAN)

Tahun ke-I:

No	Kegiatan	9				10				11				12				1				2				3				4				5				6				7				8				Tempa Pelaksanaan
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4													
1	Riset Awal	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v																											Observasi permasalahan										
2	Workshop prasejarah (film, pakaian purba, cave painting)			v				v																																LKP Prad Loka Bha										
3	Workshop menggambar bebas	v				v				v																														LKP Prad Loka Bha										
4	Workshop permainan tradisional		v		v		v																																	LKP Prad Loka Bha										
5	Workshop permainan inovasi							v		v		v																												LKP Prad Loka Bha										
6	Observasi gua & museum prasejarah	v				v				v																													Laboratorium "Gunur Sewu, G tabuhan Museum Sangiran											
7	Workshop musik batu									v				v																									Gua Taburan											
8	Latihan tubuh di lingkungan										v	v	v	v	v	v																							Gua Taburan											
9	Latihan untuk terminal I																																						Gua Taburan											
10	Terminal/Seminar I																																						Gua Taburan											
11	Evaluasi																				v	v	v	v	v	v																								
12	Observasi lokasi																									v		v												Sungai Jar										
13	Latihan tubuh di lingkungan																										v		v				v		v	v				Sungai Jar										
14	Latihan untuk terminal II																																						Sungai Jar											
15	Terminal/Seminar II																																							Sungai Jar										
16	Evaluasi																																																	
17	Observasi lokasi																																								Pantai Si									

Tahun ke-II:

No	Kegiatan	9				10				11				12				1				2				3				4				5				6				7				8				Tempat Pelaksanaan
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4													
1	Observasi lokasi	v		v																																													Pantai Sra	
2	Latihan tubuh di lingkungan					v		v		v		v		v																																		Pantai Sra		
3	Latihan untuk terminal III																																																Pantai Sra	
4	Terminal III																																																Pantai Sra	
5	Evaluasi																																																	
6	Persiapan video untuk ujian komprehensif																																																	
7	Penyusunan proposal																																																	
8	Ujian komprehensif																																																	
9	Evaluasi																																																	

Tahun ke-III:

No	Kegiatan	9				10				11				12				1				2				3				4				5				6				7				8				Tempat Pelaksanaan:	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4														
1	Latihan di 3 lokasi	v	v	v	v	v	v	v	v																																					Sungai Janglot, gu Tabuhan, pantai Sra					
2	Pengambilan video untuk ujian kelayakan							v	v	v																																				Sungai Janglot, gu Tabuhan, pantai Sra					
3	Editing video										v	v																																							
4	Penyusunan disertasi karya seni	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v																																								
5	Konsultasi pra ujian kelayakan								v	v	v																																								
6	Pendaftaran ujian kelayakan											v																																							
7	Ujian kelayakan																																																		
8	Latihan ujian akhir														v			v	v	v																															
9	Ujian Akhir																																																		
10	Revisi laporan akhir																																																		